100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

EN FÉVRIER, LES RPG ... ONT LE BEAU RÔLE

Gameboy Advance

Nouveau look

Nouveaux jeux

Xbox!

LA BOITE INFERNALE

SES PREMIERS JEUX

Pokémon Crystal GBC le test

Le test des plus grands RPG de l'année

Grandia II

DC

PS Final Fantasy IX

DC Phantasy Star Online

PS2 Dark Cloud

PS2 Eternal Ring





BANC D'ESSAI : WONDERSWAN COULEUR AVEC FINAL FANTASY

T 6745 - 109 - 35,00 F

CONSOLES+ FEVRIER 2001 NUMERO 109 GRANDIA 2 • FINAL FANTASY IX • PHANTASY STAR ONLINE • Xbox

N°109 FÉVRIER 2001: 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. REUNION: 42 FF. ISSN 1162-8669

DEVIENT ESSENTIEL



www.3psa.com

3P, l'image des marques



PS - PS2

® DESERT EAGLE .50AE PISTOL
ISRAEL MILITARY INDUSTRIES LTD.(I.M.I)

Le premier Gun pour PlayStation ®
avec la gueule d'un vrai Gun



Réplique officielle 1/1
du légendaire pistolet israélien
Desert Eagle en calibre .50

Modèle lourd (585 grs)
Système Blow Back® (recul de culasse)
Tir en rafales ou coup par coup
Pédale de rechargement intégrée



CYBERGUN™

DESERT EAGLE®
.50 AE



www.cybergun.com

PROFESSIONNELS, FAITES-VOUS CONNAITRE AU : 01 69 11 71 14
VOTRE MAGASIN AUSSI MÉRITE DE FIGURER DANS LE RÉSEAU 3P SA

Renseignements au 01 69 11 71 11 ou par e.mail à :
cybergun@3psa.com, ou par courrier à :
3P SA, Service Consommateurs
BP 87, 91072 Bondoufle Cedex.
(C+ Fév.01)

EN FÉVRIER, C'EST DU SOLIDE !

PREVIEWS

TESTS

En saumon les Mégahits.
En or, les Consoles+ d'or.



P. 74

Phantasy Star Online

sur Dreamcast nous montre ce qu'est un RPG en ligne réussi. La concurrence aura du mal à se relever indemne... mais pas France Telecom.



P. 30

Microsoft

lève enfin le voile sur la Xbox.

JAPON 7

Février s'annonce chaud au Japon : de nouvelles couleurs et des tonnes de jeux pour la Gameboy Advance, Ace Combat IV sur PS2 arrive en force et Zoe, également sur PS2, ne devrait pas vous laisser indifférent.

NEWS 29

Ça y est ! Microsoft lâche enfin des informations sur la Xbox : caractéristiques techniques, manettes... Vous saurez tout !

TESTS 55

L'hiver semble propice aux jeux d'aventure, normal les nuits sont longues : Grandia II (DC), Phantasy Star Online (DC), Final Fantasy IX (PS), The Bouncer (PS2), Eternal Ring (PS), Lunar 2 (PS) et Dark Cloud (PS2). Et bien d'autres encore

TIPS 127

Les mois se suivent et ne se ressemblent pas pour Switch : il a déjà rendu les Tips du numéro 110 !

REMERCIEMENTS : à Micromania, Power Games et Sunrise, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (nettoyeur), Danièle et Séverine (fans de).

e-mail

Pour nous contacter, poser vos questions et nous envoyer des photos de votre (grande) sœur nue :
Kael : kael2@wanadoo.fr
Niiico : nicolas.gavet@emapfrance.com
Zano : julien.frainaud@free.fr







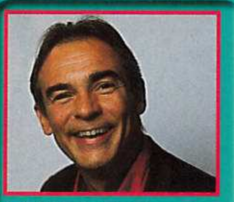
CONCOURS GRANDIA II

A Consoles+, vous le savez, on n'est pas des kékés. Pour vous le prouver, nous avons décidé de vous offrir un maximum de cadeaux pour bien débuter l'année 2001 : une console Dreamcast + Grandia II, 15 jeux Grandia II complets sur DC, 30 jeux Grandia II (black disc + livret), ainsi que 5 posters Grandia II. Merci qui ?

LE MOT DU MOIS

C'est nouveau : vos testeurs favoris cachent un mot secret, sans grand rapport avec les jeux vidéo, dans leurs articles. Seriez-vous capable de retrouver celui de ce mois-ci ? Envoyez vos réponses par e-mail. N'hésitez pas à nous faire des propositions... cela deviendra peut-être le mot secret du mois prochain.

EDITO



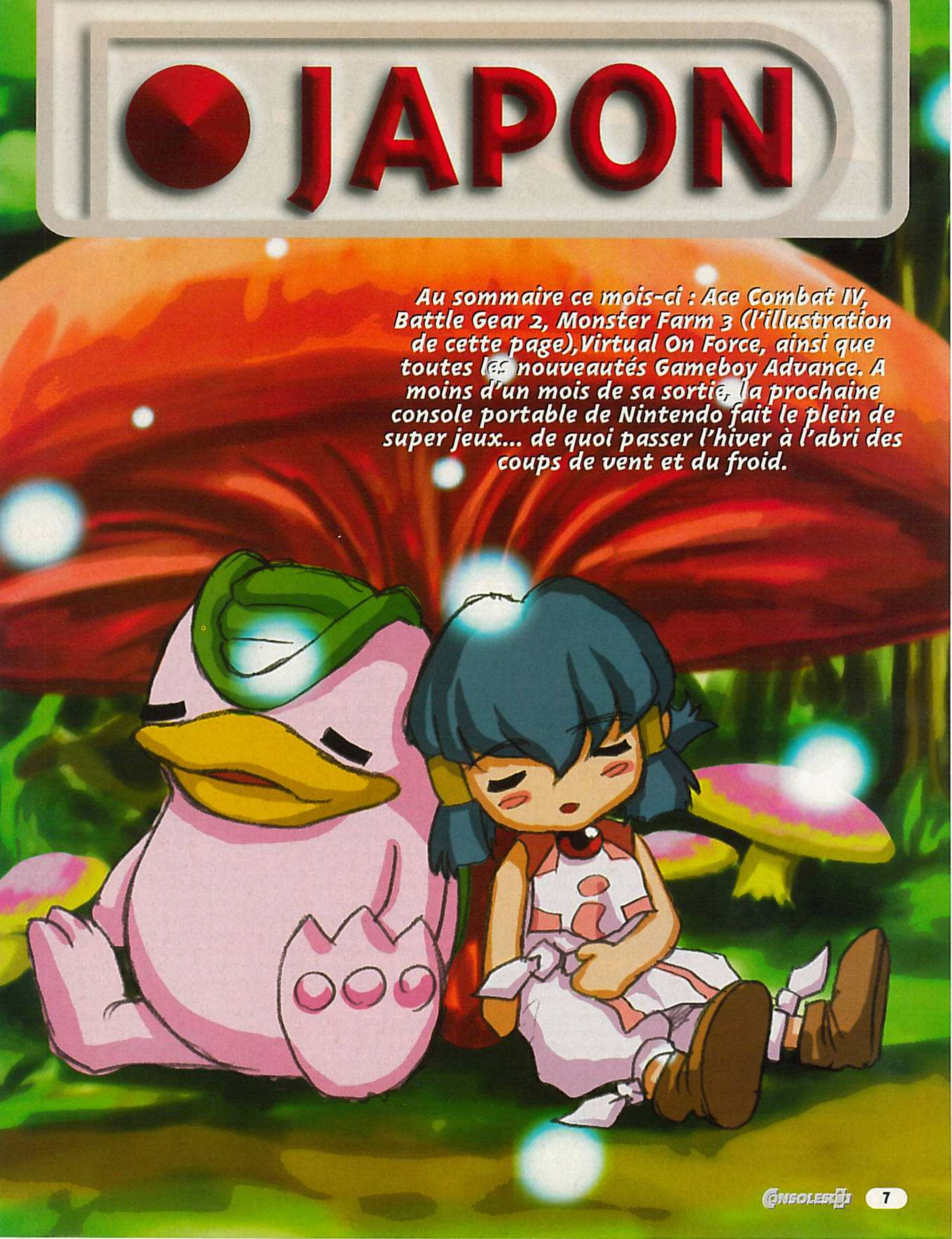
En dépit d'un lourd passé dans l'univers du jeu vidéo, je suis toujours aussi excité à l'idée de découvrir une nouvelle console. Cette fois-ci, il n'a pas été nécessaire d'aller faire un tour à Las Vegas pour aller voir la bête, Microsoft ayant organisé une présentation à Paris. Bonjour la claque ! J'ai été impressionné par les capacités de cette console. Une nouvelle étape est franchie, comme il y a cinq ans avec la Playstation par rapport à la Megadrive ou la Super Nintendo. La séquence jouable de Malice est particulièrement impressionnante techniquement. Vu les capacités de la Xbox et la maîtrise de Direct X par les développeurs, il est évident qu'il faudrait mettre beaucoup de mauvaise volonté pour rater un développement sur cette console. On peut donc estimer que les premiers jeux de la Xbox seront magnifiques. Cela dit, la réalisation d'un jeu est une chose et le gameplay en est une autre. Il est donc probable que, comme toutes les autres consoles, la Xbox dispose de quelques daubes, et le fait que ces dernières bénéficieront sans doute de superbes graphismes ne changera rien à l'affaire. En revanche, vu le nombre de développeurs intéressés par cette console, il n'y a pas de souci à se faire, les bons jeux ne devraient pas manquer ! Nous sommes impatients de pouvoir mettre la main sur la machine de Billou, mais il faudra attendre 2002 pour la voir en France ! Heureusement, la Gameboy Advance arrivera dans quelques mois. La nouvelle portable de Nintendo ne joue pas dans le même registre, mais c'est également une bombe. Vivement demain !

Alain Huyghues-Lacour

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

JAPON

Au sommaire ce mois-ci : Ace Combat IV, Battle Gear 2, Monster Farm 3 (l'illustration de cette page),Virtual On Force, ainsi que toutes les nouveautés Gameboy Advance. A moins d'un mois de sa sortie, la prochaine console portable de Nintendo fait le plein de super jeux... de quoi passer l'hiver à l'abri des coups de vent et du froid.



ACE COMBAT 4


Le F-222 en vedette !



De haut, c'est beau.


Un beau tir de missiles.

Des explosions un peu faiblardes.

PLAYSTATION2

Namco/Été 01

Et hop, encore une suite ! Cette fois, c'est au tour d'Ace Combat de débouler sur PS2.

On rappelle qu'Ace Combat s'appelait initialement Air Combat, un excellent simulateur de combat aérien pour salle d'arcade. Cette quatrième version sur console veut profiter des capacités de la PS2 pour offrir de nouvelles sensations. Le jeu est encore à un stade peu avancé de son développement. La démo actuelle n'est pas vraiment jouable. Elle a été réalisée principalement pour le compte de la SCEI Party qui s'est tenue le 12 décembre dernier.

Des textures plates

Ace Combat 4 se veut, pour l'occasion, plus réaliste, avec des avions fidèles... à la réalité. Pour le moment, on trouve le Rafale, le Mirage 2000, le Mig 21 et le F-22. La modélisation, tout comme les textures, est de bonne qualité, mais parfois en deçà de Aero Dancing de CRI sur DC. Si on compte pas mal d'objets 3D dans les stages survolés, les premiers visuels démontrent clairement qu'une grande partie des décors est constituée de textures plates simulant des reliefs. Si, à haute altitude, cela se remarque peu, il en est tout autrement quand on évolue en rase-mottes. Comme la majorité des jeux PS2, l'aliasing vient taillader le pourtours des appareils. Les explosions sont correctes. Côté scénario, Namco n'a pas osé inclure trop de réalisme en préférant un monde imaginaire appelé "Yusia".

Un vrai conflit

L'interface et les cockpits ne changent pas. A tel point qu'on pourrait être amené à penser que l'on se trouve devant une version PS dont les graphismes et les animations auraient été grandement améliorés. Outre le canon et les missiles, on pourra accéder à de nouvelles armes, dont les bombes. Ce qui laisse présager des missions au contenu plus diversifié. Du reste, il ne sera pas toujours suffisant d'éliminer tous les ennemis d'un niveau pour passer au suivant. L'action prend place dans un vrai conflit où des chars et des avions s'affrontent. Ce qui signifie qu'il faudra parfois donner un coup de main aux siens. L'évolution du conflit pourrait ainsi être liée à ses performances ou actions.


Le sol est fait d'une texture plate...


Les ombres sont mieux gérées sur cette version PS2.


Quelques bâtiments sont posés sur le sol.


Le Mirage 2000 en action !

Les escaliers sont partout.

La fumée du missile s'affiche derrière l'appareil... Bogue ?


Les cinématiques sont en 3D temps réel.


Une interface unique pour chaque appareil.


C'est pas un cratère de petit joueur !

MONSTER FARM 3

Enfin jouable ! Monster Farm 3 surprend tout le monde avec une maturité graphique originale et une réalisation technique qui promet.

PLAYSTATION2
Tecmo/Mars

Connu sous le titre Monster Ranch dans le reste du monde, Monster Farm arrive sur PS2 dans une version très poussée. Premièrement, les graphismes sont de très bonne qualité et utilisent avec habileté la technique introduite par Jet Set Radio, celle des "manga en 3D". Ensuite, le design des monstres a bénéficié d'un sacré lifting pour les rendre plus crédibles face aux Pokémon. La partie RPG a gagné en importance. Le tout se déroule dans une ambiance enfantine, très mignonne.
Le système de combat s'inspire légèrement de Pokémon Stadium. Les quatre boutons correspondent à un certain type d'action qui représente chacune un certain montant de points. Ces actions diffèrent suivant le type de monstre.

Des monstres audiophiles

Une ligne en bas de l'écran affiche une succession de commandes. Un curseur défile d'un bout à l'autre de ladite ligne. A chaque commande, on a le choix entre deux actions. Une mini-jauge circulaire est également présente. Apparemment, elle correspond à un total de points d'action qui varie à chaque fois que le monstre effectue une attaque. Le haut de l'écran est occupé par le nom de sa créature ainsi que par sa jauge de vie.
Les monstres sont toujours créés à partir de n'importe quel CD audio. Le jeu analyse le tempo d'un morceau donné pour définir les caractéristiques. Le design est à choisir parmi un vaste panel. Ensuite, ont peut entraîner sa créature pour monter son niveau d'expérience ou lui apprendre de nouvelles techniques. Les saisons seraient toujours gérées en temps réel dans le jeu.



Notez le fond 2D, peu esthétique...



Un sacré lifting pour ce Monster Farm 3 !



Un super coup en préparation !

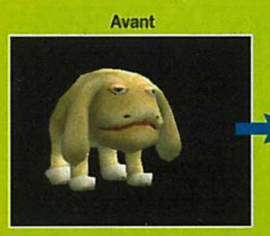


On élève ses créatures.

LE BESTIAIRE

Le passage de la Playstation à la PS2 est frappant, comme le montrent bien ces quelques exemples. Le jeu est certes plus beau, mais surtout beaucoup plus attachant et mignon. Sans aucun doute, la leçon Pokémon !

Avant | Après | Avant | Après



















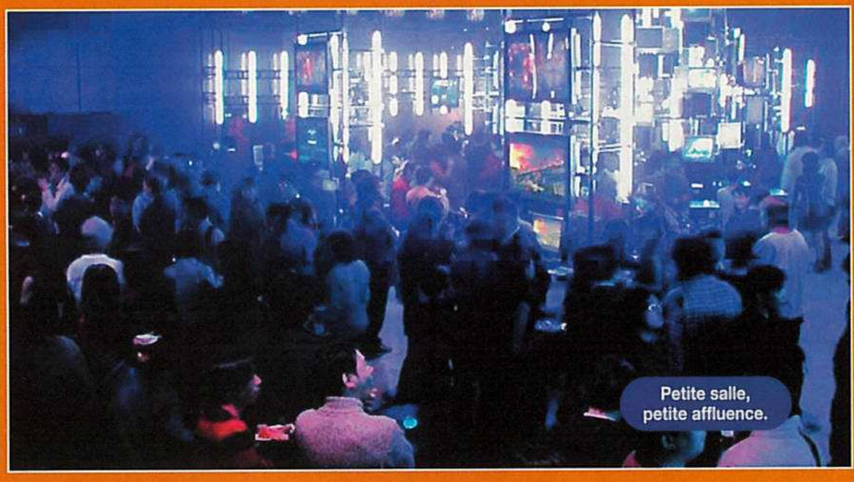

Il y a beaucoup de lieux différents.

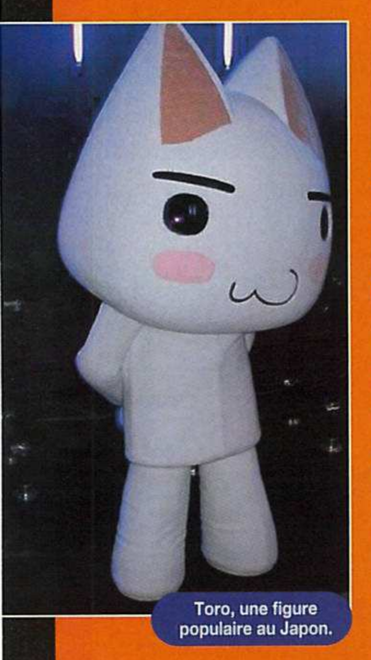


Les combats sont très dynamiques.

OU EN EST LA PS2 ?

Le 12 décembre, SCEI organisait une petite partie, histoire de rassurer l'industrie nippone du jeu vidéo et la presse spécialisée au sujet de sa PS2.


Petite salle, petite affluence.


Toro, une figure populaire au Japon.


Les labels musicaux maison étaient chargés de l'ambiance (ici SME).

On passe sur les discours de circonstance et les interventions musicales (merci les labels musicaux maison), et hop ! directement au vif du sujet. La PS2 se vend et devrait fêter, à l'heure où vous lirez ces lignes, les 6 millions de machines livrées au Japon. Les premières estimations font état de très belles ventes fin 2000 (près de 2 millions d'unités). Mais le succès apparent de la console masque des réalités qui ont, d'une certaine manière, poussé SCEI à organiser cet événement.
Tout d'abord, la plupart des jeux ne se vendent pas, ou très mal. Il a été écoulé trois fois moins de jeux en 2000 qu'en 1999. La tendance semble s'installer, voire, s'amplifier. Dans le cas de la PS2, la plupart des joueurs se plaignent, entre autres, du manque de softs dignes de la machine. La nouvelle livraison ne devrait pas y remédier, sans compter les récents problèmes rencontrés par la dernière version de la PS2.
En effet, la fameuse PS2 DVD, comprenez celle vendue avec la fameuse télécommande (la carte-mémoire a disparu), intègre la troisième version de la carte-mère. Cette dernière a la particularité de posséder une puce en moins. En effet, SCEI fait tout son possible pour réduire le coût de fabrication de sa machine. Mais cette économie a été fatale à toute une série de jeux qui se sont trouvés incompatibles. Les éditeurs ont protesté, mais SCEI leur a rétorqué qu'ils n'auraient pas suivi ses consignes quant au développement des jeux (facile !). Du coup, les créateurs de jeux ont dû reprogrammer des parties entières des titres en question et consentir à des échanges gratuits, à leurs frais...
Selon une rumeur, MGS2 aurait même été modifié pour prendre en compte le changement électronique qui l'aurait rendu incompatible en l'état. Par ailleurs, la prochaine version de la PS2 pourrait voir une partie de ses connexions et ports supprimés, selon des sources internes à SCEI. Ça promet !

Des titres bâclés

Les jeux PS2 ne se vendent pas. Les joueurs attendaient des titres de nouvelle génération... qui ne sont toujours pas arrivés. Les éditeurs sont confrontés au dilemme suivant : sortir des jeux rapidement, ou les fignoler, au risque de prendre du retard et d'augmenter encore les coûts de développement. Impératif économique oblige : la plupart des titres sont bâclés. Seule une petite poignée de compagnies peut se permettre de pondre du MGS2, du GT3 ou du ZOE. Résultat, on se retrouve avec des jeux PS1 embellis.
La nouvelle ligne de jeux présentée a déçu tout le monde. On trouve des super hits déjà dévoilés, mais qui tardent à sortir, et une flopée de jeux, allant du pas bon au plutôt moyen. La présentation de FFX au Jump Festa 2000 confirme cette tendance. C'est vrai que bien programmée, la PS2 est capable de livrer de véritables bijoux.

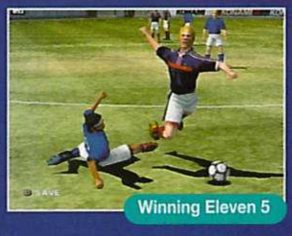
Chez les adversaires

Si la Dreamcast n'arrive toujours pas à convaincre le public, Nintendo, de son côté, continue à rafler la mise, une

LA NOUVELLE GAMME

On retrouve de grands jeux, annoncés depuis longtemps mais souvent reportés. GT3 devrait rouler sur PS2 fin février, et ZOE, en mars, avec la fameuse démo de MGS2 incluse. Onimusha ne passionne plus trop la foule, et Code Veronica Complete est décevant. Winning Eleven 5 s'annonce bien. Toro est un personnage qui a connu ses heures de gloire grâce sur l'agonisante PocketStation. Ce jeu, comme une bonne flopée d'autres, tourne essentiellement en 2D et parfois à l'aide de film mpeg2 en fond...

Monster Farm 3 (Tecmo)
Metal Gear Solid 2 (Konami)
ZOE (Konami)
Gran Tourismo 3 (SCEI)
Kessen 2 (Koei)
Onimusha (Capcom)
Para Para Paradise (Konami)
Rimokororon (SCEI)
Winning Eleven 5 (Konami)
Toro no Kyujitsu (SCEI)
Devil May Cry (Capcom)
Code Veronica Complete (Capcom)


Winning Eleven 5

Ace Combat 4 (Namco)
Densha de Go ! 3 (Taito)
Poporo Cross 3 (SCEI)


Monster Farm 3


Onimusha


Rimokororon


Toro

nouvelle fois en fin d'année, avec sa N64 (pour les jeux) et sa GBC (jeux et machine). Seul Gundam sur PS2 est parvenu à tenir tête (à son niveau) aux concurrents N64.
Dans le même temps, il est de plus en plus certain que la nouvelle génération de consoles Nintendo se pose en épouvantail pour la direction de SCEI. La GBA devrait frapper un grand coup, servie par une ligne de jeux de qualité. La Jump Festa 2000 a encore été l'occasion de le vérifier. Quant à la Game Cube, elle constitue l'autre source de préoccupation pour la PS2. Néanmoins, deux perles devraient redonner le sourire à Sony avant la fin de l'année fiscale (mars) : GT3 et ZOE. Sans oublier le prochain Kessen 2 (Koei) qui sera, à n'en pas douter, un hit local.

Des extensions hors de prix

Enfin, le dernier aspect problématique de la PS2 est très certainement son positionnement délicat. En effet, Sony a peut-être trop voulu jouer la carte du multimédia (comme Sega) avec une console qui s'est principalement vendue comme lecteur de DVD, boostant les ventes de vidéos au détriment des jeux. Ensuite, l'introduction d'extensions hors de prix a très certainement effrayé le grand public : une imprimante (2 000 F), un appareil photo digital (6 000 F), etc. Pire, le disque dur et le modem tardent à sortir. Les premiers éditeurs à travailler sur ces extensions expriment leurs craintes quant à leur prix, sans parler de leur retard. Square a dû renoncer à l'aspect en ligne de son FFX, en partie en raison du retard de SCEI dans sa politique réseau. Selon certaines sources, la PS2 en configuration Internet (console, souris, clavier, disque dur et modem) pourrait coûter le double de la console seule... De leur côté, les joueurs demandent le remplacement du pack télécommande par le précédent contenant la carte-mémoire. Beaucoup espèrent que SCEI va se recentrer sur le jeu vidéo, à un moment où la PS2 joue sa survie en tant que console face à la menace Nintendo et Microsoft (enfin, pas trop au Japon). Enfin, SCEI devrait pouvoir compter sur le renfort des marchés étrangers, comme les Etats-Unis ou surtout l'Europe, où la PS bénéficie d'une position quasiment hégémonique.

Quel avenir ?

Plus que jamais, la PS2 a besoin de jeux convaincants. SCEI peut compter sur son équipe interne Polyphony (GT), mais, surtout, il devra conserver ses meilleurs éditeurs-tiers, comme Konami, Namco, Koei, Capcom, Bandai, Tecmo et bien sûr Square. En effet, Konami, Koei, Capcom ou Bandai ont déjà annoncé la conversion de tous leurs titres sur Game Cube ainsi que des développements intensifs sur GBA. De son côté, Square développe FFX sur la Xbox de Billoo, et Electronic Arts donne la priorité à cette même console avec une dizaine de softs en préparation !

LE SAGE A DIT

"A vouloir tout faire, on n'arrive à rien." (Miyamoto Shigeru, au Nintendo Space World 2000, à propos des stratégies multimédia de la DC et de la PS2)



Para Para Paradise, la réponse de Konami à Samba de Amigo.

Les capteurs au sol pour Para Para Paradise vont vous coûter votre slip...

ZOE

Si Konami met souvent l'accent sur Metal Gear Solid 2, il ne faut pour autant oublier ZOE, l'autre arme redoutable de l'éditeur sur PS2 !

PLAYSTATION2

Konami/Mars



Vous êtes ridicule face à ce géant.

La colonie s'étend à perte de vue.

L'ennemi se déplace en groupe.

Ce prototype est votre dernier espoir.

Le boss des lieux fait son entrée.

ZOE s'annonce grandiose, mais personne ne le remarque trop ; MGS2 bouchant la vue. Ce titre met en scène un monde très imprégné de Gundam, avec des stations orbitales dans lesquelles la population est prise dans les tirs croisés d'une guerre civile qui déchire le système solaire. Comme dans Gundam, le salut vient d'un jeune garçon qui va se révéler aux commandes d'un robot de combat expérimental. En effet, le maestro Okamura a déployé toute son expérience de scénariste pour décrire les sentiments d'un jeune adolescent qui doit faire face à des choix dramatiques. Okamura s'est rendu célèbre avec la série Tokimeki Memorial. ZOE est son premier projet personnel sous le contrôle strict du maître Kojima (MGS). ZOE propose un environnement complexe, avec une forte connotation japanimation. On se croirait devant un véritable film en 3D.

Des bonus très utiles

L'action se déroule dans un espace géré à 360 degrés. Le robot flotte littéralement dans les airs et l'on peut contrôler son altitude pour survoler la colonie en forme de cylindre. L'aire de combat, elle, a la forme d'un carré sur lequel on trouve une foule de structures très complexes. Okamura travaille en ce moment pour tenter d'y inclure des individus et des véhicules en mouvement. Les ennemis, très souvent par groupe de trois, sont de différents types et travaillent de concert en exploitant les capacités de chacun. Un boss viendra barrer la route en fin de niveau. On peut collecter des bonus très utiles pour se refaire une santé ou améliorer son arsenal. Niveau armement, on peut tirer de loin au canon-laser ou concentrer son énergie pour déclencher une attaque spéciale. Pour les combats rapprochés, on déploie une sorte de lame laser. On peut aussi saisir son adversaire et le projeter contre le décor, en faisant attention aux civils ! Eh oui, à chaque moment, il faut tenter de limiter les pertes en vies innocentes. On peut attirer les ennemis dans un espace désert ou les arrêter s'ils décident de s'en prendre aux installations. La qualité graphique est de très haut niveau, avec un bon anti-aliasing à base de filtres. Un superbe effet de Motion Blur intervient quand on est frappé.



La ville part en fumée !

Vous prenez vos distances.



Une barrière vous sépare.



De près, votre épée laser parle !

A fond la caisse dans la ville !

Missiles multiples, gros dégâts !

Voici votre rivale de toujours.

Il faut attirer l'ennemi hors des zones habitées.









GAMEBOY ADVANCE :

La confiance affichée par les éditeurs japonais dans le succès de cette portable ne se dément pas. Aux USA, on note le même entrain.



Nintendo essaie de nouveaux coloris.

Konami a décidé de sortir sa grosse artillerie dès le début avec ses grosses licences du moment, dont Yugio qui déchaîne les foules... de jeunes joueurs, bien sûr. Namco a aussi obtenu son ticket d'entrée sur la portable de Nintendo. Du coup, l'éditeur nous annonce trois titres pour le lancement : Tekken Advance, Namco Museum (oui, encore), et Pacman Advance. Nintendo préparerait déjà la seconde vague de jeux : Mario Advance, Wario Land 4, Fire Emblem, F-Zero, Tactics Ogre Gaiden, Masterpiece War et Tetris Advance. Hudson serait en train de remettre à jour ses hits PC Engine à la sauce GBA, et Sega nous convertirait ses hits du moment ainsi qu'une partie de son catalogue Megadrive, à en croire les derniers bruits de couloir.
Avec un lancement aussi chaud et des éditeurs qui se bousculent pour avoir la fameuse licence de développement GBA, on voit mal comme la Game Cube pourrait sortir en juillet. Non pas qu'elle soit en retard, pas du tout. Mais il n'est pas dans l'habitude de Nintendo de faire se chevaucher les sorties. A moins qu'il ait vraiment décidé de jouer le tsunami...

DRACULA CIRCLE OF THE MOON

Voici un grand retour ! Oui, Castlevania nous revient et, en plus, il est magnifique, hyper jouable, bref un vrai plaisir, comparable à la version PC Engine (hormis la musique). On devrait pouvoir contrôler plusieurs persos et collecter des cartes.

KONAMI/MARS


Les murs recèlent des bonus.


Enfin, un vrai Castlevania !


Ça scrolle dans tous les sens.

MONSTER GUARDIANS

Premier jeu signé Mobile 21 (Nintendo/Konami), Monster Guardians (feu Monster Battalion) ravive la flamme des fans de jeu de simulation un peu à l'abandon en ce moment. Le jeu propose des écrans en 3D isométrique d'une qualité de folie. On contrôle jusqu'à 4 unités. Le scénario est omniprésent et le kit de connexion au téléphone portable autorise des parties en ligne. On peut mixer deux monstres pour en obtenir un nouveau. Les combats seraient en temps réel. Mais attention, Tactics Ogre, la référence en la matière, devrait pointer le bout de son nez très bientôt sur GBA !

KONAMI/MARS


Les combats seront-ils vraiment en temps réel ?


On mixe des monstres.


Les stat de chaque unité.


Le climat est important.

L'AVALANCHE !

PLAY NOVEL SILENT HILL ADVANCE

Conversion du premier volet PS sur GBA, Play Novel Silent Hill est un jeu d'aventure sous forme de textes. On fait des choix d'action et on assiste à des films d'une qualité incroyable. En fait, ce sont les mêmes que sur PS, en 256 couleurs ! Le format mis au point par Nintendo pour les films est impressionnant. Le son n'est pas en reste. L'aventure inclut aussi une foule de mini-jeux et il est compatible avec le set de connexion à un téléphone portable.

KONAMI/MARS



Non, on n'est pas sur PS.

Les textes défilent.



On retrouve les mêmes persos.



La GBA est capable de miracles.

GOLF MASTER ADVANCE

Toute console se doit de posséder un jeu de golf. Nintendo a laissé Konami tirer le premier, réservant son Mario Golf bien au chaud. On trouve les modes Versus (2-4 joueurs via le câble link), Tournoi, Training, Match Play et Stroke. Le jeu utilise le Mode 7 avec des graphismes de qualité.

KONAMI/MARS



Vue aérienne.



Le mode 7 est bien géré.



Bien joué !

POWER PROKUN POCKET 3

Powerful Proyakyu est devenu, au fil des versions, le jeu de base-ball préféré des Japonais. Cette version GBA propose des graphismes d'une grande qualité et une sorte de RPG amusant... pour les Japonais.

KONAMI/MARS



La vue aérienne habituelle.





On trouve tous les types de terrains.

Des petits boulots parfois nécessaires.

MONSTER FARM MANIA

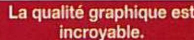
Cette fois, Tecmo nous sort une troisième île de son chapeau : Eeji. Mais cette fois, pas question de créer ses bestioles à l'aide d'un CD audio. L'éditeur est tout de même venu avec une panoplie de monstres basés sur des forces élémentaires, histoire de donner à Monster Farm Mania une âme à lui. On trouve les éléments suivants : feu, eau, bois, terre et tonnerre. Le système de jeu reposerait globalement sur les volets PS et les graphismes sont de très bonne qualité. Bien sûr, le tout bouge en 2D, mais les animations sont très détaillées et l'on a parfois l'impression de se trouver devant des persos en 3D.

TECMO/MARS



Elevez et formez toute l'année.



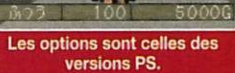


La qualité graphique est incroyable.



Les roses saluent le vainqueur !





Les options sont celles des versions PS.



Les coups spéciaux sont de mise !

DENSHA DE GO! 3

PLAYSTATION2

Taito/Mars

Densha de Go! a connu son heure de gloire en arcade et fut une bonne opération sur PS. Maintenant, Taito veut perpétuer la chose sur PS2.

Troisième volet officiel de la série, Densha de Go! 3 conserve un système de jeu éprouvé en incorporant des graphismes améliorés. Enfin, pas tant que ça, car il semble que la PS2 soit capable de bien mieux. On regrettera d'autant plus les personnages en 2D pixélisés qui hantent les gares… Mais, pour le moment, le niveau de réalisme semble suffisant. Avant de venir sur PS2, Densha de Go! 3 était un jeu d'arcade. Du coup, on retrouve tous les ingrédients de la version originale dans cette conversion. Outre un mode Tetsujin (expert) qui se veut hyper réaliste, on trouve un mode Family orienté grand public. Les moments de la journée défilent en temps réel à l'écran qui met en scène des trains de la JR (Japan Railways) dans une sélection de lignes à travers tout le Japon. La météo est également prise en compte, tout comme les heures d'affluence (matin et soir) qui sont les plus bondées (mais alors vraiment bondées !). Le Pocketstation est utilisé (une première sur PS2) et un classement sera établi sur la page Internet de Taito. Les diverses lignes et trains sont reproduits avec un grand souci du détail, comme d'habitude avec cette série. Le jeu sera compatible avec trois extensions dédiées. On retrouve ainsi les deux premières versions sorties sur PS, plus une version USB spécialement conçue pour la PS2. Enfin des cinématiques et une encyclopédie des trains inclus dans le jeu viendront égayer, voire instruire, les passionnés de chemin de fer que sont les Japonais.



Les trois extensions compatibles.



La météo change pendant le jeu.


Ce perso intervient pour vous aider.



La nuit commence à tomber.



Les voyageurs sont en 2D.

La nuit la visibilité est réduite.







Le matin les trains sont bondés, très bondés.

BATTLE GEAR 2

Battle Gear est à l'origine une série arcade. Suite à sa sortie dans les salles, le second volet (tout nouveau) se voit converti sur PS2.

PLAYSTATION2

Taito/Mars



SALON DE L'AUTO

Le rendu des voitures est assez réussi, procurant un bon niveau de réalisme.









Battle Gear reprend une recette bien connue au Japon. On sélectionne la crème des voitures sportives nippones, tout en restant dans le domaine de monsieur Tout-le-monde. Puis on place les bolides dans des paysages sinueux, étrangement vides de toute circulation, mais très représentatifs du Japon. Le but est de permettre au joueur japonais, passionné par les voitures de sport, de se laisser aller. En effet, pris dans les innombrables bouchons, circuler dans les grandes villes relève du calvaire, surtout à Tokyo. On comprend mieux le succès de ce genre de jeux qui sert de défouloir.

Histoires de fantôme

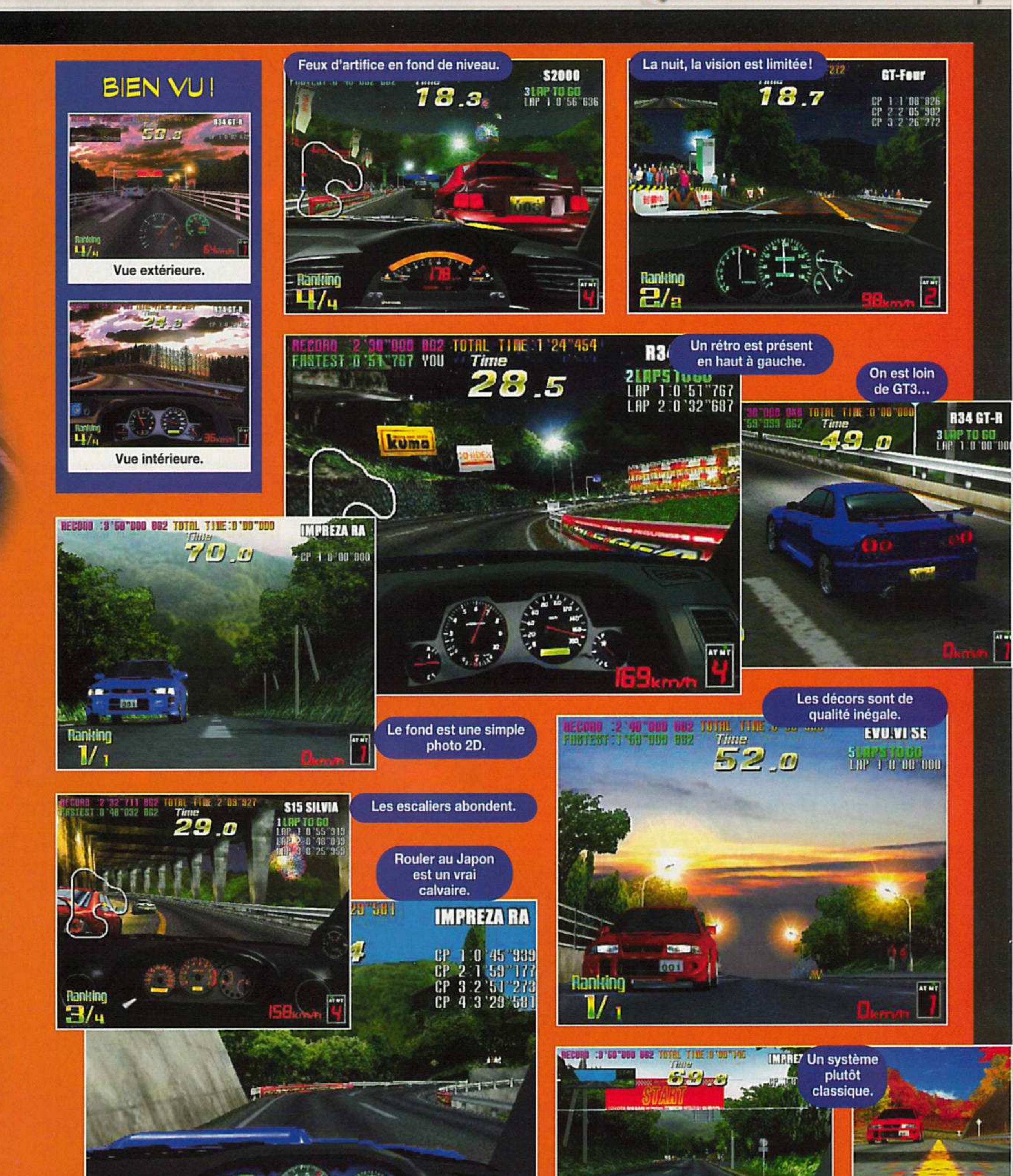
Dans ce Battle Gear, on trouve 7 circuits de difficulté croissante, allant du niveau débutant à celui de super expert. On compte deux modes principaux, le Normal et le Time Attack. Le premier propose un challenge croissant au fil des 7 niveaux. On se bat la plupart du temps contre trois autres adversaires. Le Time Attack est classique, avec la présence du "fantôme" (représentation de son meilleur temps sur un circuit donné). Il prend la forme de la voiture avec laquelle on a établi le précédent record. Dans la version arcade, le fantôme est sauvegardé sur une sorte de disque dur installé dans la borne.

Loin d'un GT3

La version PS2 regroupe les six principaux constructeurs locaux de GT : Toyota (9 modèles), Nissan (5), Honda (4), Mitsubishi (5), Mazda (4) et Subaru (3). Ce qui fait un total de 30 GT, plus ou moins différentes. Il y a deux vues (extérieure et intérieure). Graphiquement, le jeu est encore loin d'un GT3 qui bénéficie d'un excellent anti-aliasing alors que Battle Gear 2 souffre de ce côté-là. Par souci de réalisme, les intérieurs de chaque modèle de GT ont été reproduits. Les décors sont un mélange de 3D et de 2D. Néanmoins, dans le genre, ce Battle Gear 2 semble bien plus abouti que le Shutoko Battle 0 de Genki sur PS2 également. Les tracés sont assez techniques et les courses de nuit pas mal réussies. Vivement une version plus avancée !

Les intérieurs de chaque bolide ont été fidèlement reproduits !





BIEN VU !

Vue extérieure.

Vue intérieure.

Feux d'artifice en fond de niveau.

La nuit, la vision est limitée !

Un rétro est présent en haut à gauche.

On est loin de GT3...

Le fond est une simple photo 2D.

Les décors sont de qualité inégale.

Les escaliers abondent.

Rouler au Japon est un vrai calvaire.

Un système plutôt classique.

VOLFOSS

La PS2 est sortie, mais les éditeurs continuent à supporter la PS1. Volfoss en est une nouvelle illustration.

Depuis Final Fantasy Tactics (Square) et Vandal Hearts (Konami), la PS était en manque d'un bon jeu de simulation. A vrai dire, cela vaut aussi pour la PS2 ! Namco a senti le besoin et veut réparer la chose avec ce titre. Le monde de Volfoss se divise en trois nations principales. Le joueur incarne un mercenaire qui doit évoluer habilement entre ces trois blocs qui vont développer des relations difficiles entre eux. Il composera une véritable armée, avec des créatures qu'il pourra rassembler autour de lui. Chaque membre de sa troupe voit son expérience augmenter au fil de batailles. Selon les actions et les choix du joueur, le cours du scénario se verra modifié. Un scénario principal est bien sûr présent pour servir d'ossature au jeu.

Volfoss comporte pas moins d'une centaine de niveaux et inclut une grande variété de missions (plus de 200). Les environnements sont multiples, proposant aussi bien des plaines, des déserts, des montagnes, des marécages, des ruines, des villes, des forteresses que des canyons. Le tout est en 3D avec un niveau de réalisation tirant bien avantage de la PS. Volfoss gère le relief qui, suivant la situation, jouera en faveur ou défaveur du joueur.

On s'entraîne

Il est important de préparer ses soldats. On peut ainsi les entraîner en vue de combats à venir. Suivant leur nature, il est possible de tirer partie de leurs capacités, comme nager ou agir vite. Ce genre de détails peut souvent procurer un avantage décisif lors d'une confrontation.
Sans égaler le génie de Tactics Ogre (Quest) sur Super Famicom (toujours la référence du genre), Volfoss pourrait bien relancer un genre en vogue il n'y a pas si longtemps.

PLAYSTATION
Namco/22 février



Formez votre armée.



Ne pas se laisser encercler !

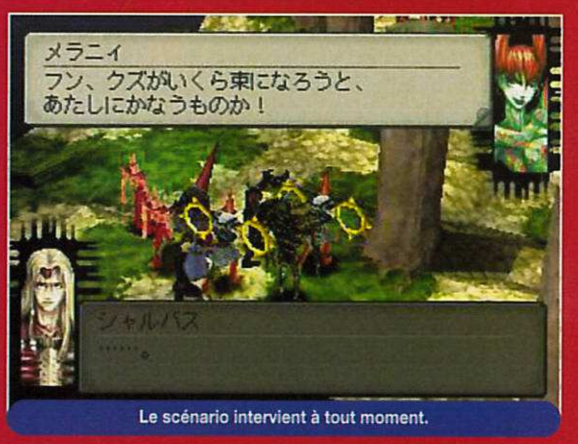

Ce perso, comme Jésus, peut évoluer sur l'eau.


Un coup un peu faiblard.

Ces cristaux donnent des pouvoirs magiques.



Un système à la Vandal Hearts.



Le scénario intervient à tout moment.

EXTERMINATION

Alors qu'il nous avait laissés sans nouvelle depuis sa première présentation au dernier PS2 Festival, Extermination refait enfin surface. Pour le meilleur ou pour le pire ?

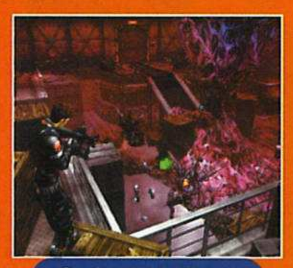
PLAYSTATION2

SCEI/Mars

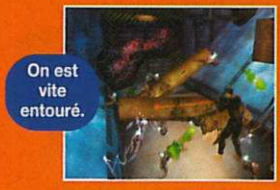
Extermination est l'œuvre de Fujiwara Tokuroshi, un ancien de Capcom (Bio Hazard, Ghost'n Goblins, Rockman, etc.) qui a fondé sa propre entreprise Whoopee Camp. Cette fois-ci, il travaille en coopération avec SCEI via une nouvelle structure Deep Space (exit Whoopee Camp ?). Quoi, encore un Bio Hazard ? Pas surprenant car Fujiwara est le père de la série. C'est vrai que Capcom omet souvent de le dire (seraient-ils fâchés ?). Bref, l'histoire est simple. On incarne des membres d'un commando spécial d'intervention. On se voit expédiés en Antarctique où une base secrète, Fort Stuart, ne donne plus signe de vie. Aaahh... ces sempiternelles bases secrètes perdues dans des endroits déserts ! Bref, pas de bol, car votre transporteur se crashe sur les lieux et vous voilà, isolé, perdu et face à une menace inattendue.

Quel plus ?

Extermination est en 3D. On saute sur des plates-formes. On grimpe à des échelles. On se suspend à des barres. On escalade des murs ou des parois glacées. Bref, on s'occupe. Les monstres font un peu Blue Stinger ou Parasite Eve, avec une ambiance Metroids-Bio Hazard. Loin d'un MGS2, on retrouve les limites visuelles déjà rencontrées ailleurs sur PS2 : textures peu détaillées et peu colorées. Les angles de caméra sont aussi bien fixes que dynamiques. La modélisation paraît plate, la lumière peu gérée – la pénombre, pas vraiment totale, ne justifie pas toujours l'emploi d'une lampe dans le jeu. L'anti-aliasing est assez bien simulé. Les actions s'effectuent d'un simple bouton. Enfin, on ne devrait pas échapper aux énigmes, essentielles pour vous faire courir à travers les niveaux. On retrouve les classiques du genre : armement qui se renforce au fil des découvertes, cinématiques nombreuses (synthèse ou temps réel), etc. Malgré la pénurie actuelle de jeux PS2, on ne voit pas ce qu'Extermination apporte en plus par rapport à ses concurrents, spécialement Bio Hazard avec son monde si bien développé au fil des épisodes.


On shoote dans le tas !


La base ne répond, plus m'sieur !


On est vite entouré.


Dos à dos pour ne pas se faire surprendre.


Et hop ! chez le boss.

Qu'est-ce que c'est que ce monstre ?


La lampe, pour quoi faire ?


Un sérieux problème de digestion.

VIRTUAL ON FORCE

Après une foule d'évolutions mineures, Virtual On franchit enfin le pas du jeu en équipe ! Superbe !

Depuis le lancement de la toute première version, Virtual On a ouvert une nouvelle voie dans le paysage du jeu vidéo, celui du combat de robots 3D dans une sorte d'arène fermée, parsemée d'obstacles. Un jeu unique qui a toujours été classé dans les trois premières places des hits d'arcade. Le jeu s'est vu enrichi au fil des années par des améliorations successives plus ou moins significatives : nouveaux robots, nouveaux niveaux et changements de taille de ceux-ci. Sa popularité est telle qu'on le trouve dans toutes les salles.

Révolutionnaire

Si les robots sont restés les mêmes que dans la précédente version, on trouve de nouveaux niveaux très élaborés et surtout un mode par équipe révolutionnaire.
Cette fois, il est enfin possible de se battre suivant la configuration 2 contre 2 ! Quatre joueurs peuvent donc s'affronter dans le niveau de leur choix. Chaque camp définit un leader en début de partie ; son élimination est synonyme de défaite. Les jauges des quatre robots apparaissent en haut de l'écran. Le temps est bien sûr limité. Si aucun des deux leaders n'a été défait, la victoire revient à l'équipe qui totalise le plus de points de vie. Un radar indique les positions de chacun. Il est possible de locker un ennemi et de basculer entre le leader ou son équipier adverse. Dans le cas où le joueur se trouve locké, il en est informé par un message. Enfin, une jauge d'énergie apparaît en bas. Les commandes reposent toujours sur la maîtrise de deux joysticks. Le Rescue Dash permet à un équipier de voler au secours de son leader. Il se rue alors vers lui pour lui donner une partie de sa vie.



Ça tire dans tous les coins !



Les décors sont plus élaborés !

ARCADE

● Hit Maker/Début 01



Le jeu demande un travail d'équipe.

C'est gagné !





Les explosions servent souvent de bouclier.

Le leader ennemi se trouve sur votre droite !

La ville de nuit est très réussie.

Les positions sont affichées sur la carte.

Une bonne giclée de missiles à bout portant !

Vous allez finir par y perdre jusqu'à votre slip !

Virtual On, un phénomène japonais !

Une Dreamcast au dos des robots !

PARA PARA PARADISE

Après la percée de Samba de Amigo sur Dreamcast, Konami, le roi des jeux musicaux, se devait de répliquer.

C'est Samba de Amigo qui a introduit la détection des mouvements en temps réel grâce à des capteurs inclus dans les maracas. De peur d'être traité de copieur, Konami a trouvé un autre chemin, dérivé de DDR. Il s'agit donc de danse. Le para para est une mode qui revient régulièrement au Japon. En gros, il s'agit d'une chorégraphie de groupe basée sur les mouvements des bras. Tout le monde doit faire les mêmes mouvements en même temps. Sur PS2, on dispose de quatre capteurs posés sur le sol. Ils sont branchés sur le port USB, car très gourmands en électricité. Ils détectent les mouvements des mains pendant que le joueur reproduit les instructions qui défilent à l'écran, comme dans un classique DDR. On trouve la crème des musiques de para para, à mi-chemin entre la techno et la dance. On trouve une tonne de modes de jeu : 2 joueurs, Free, Endless, Arcade, Training. Il existe pour le moment 4 niveaux de difficulté qui donnent chacun accès à un certain nombre de stages. Le prix de l'extension n'est pas encore défini, mais il devrait être assez onéreux. On pourra aussi jouer au pad.



Le menu du jeu est circulaire, comme un CD.

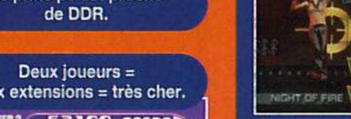


Une interface très sophistiquée.


Le principe est proche de DDR.



Le film de fond est du para para !



Deux joueurs = deux extensions = très cher.

PLAYSTATION 2
Konami/Début 01

LE PARA PARA

Le mode Training est une bonne occasion pour s'essayer à la dernière folie nippone (certes en fin de parcours maintenant). Le para para n'est néanmoins pas une nouveauté. Il a déjà sévi autrefois.















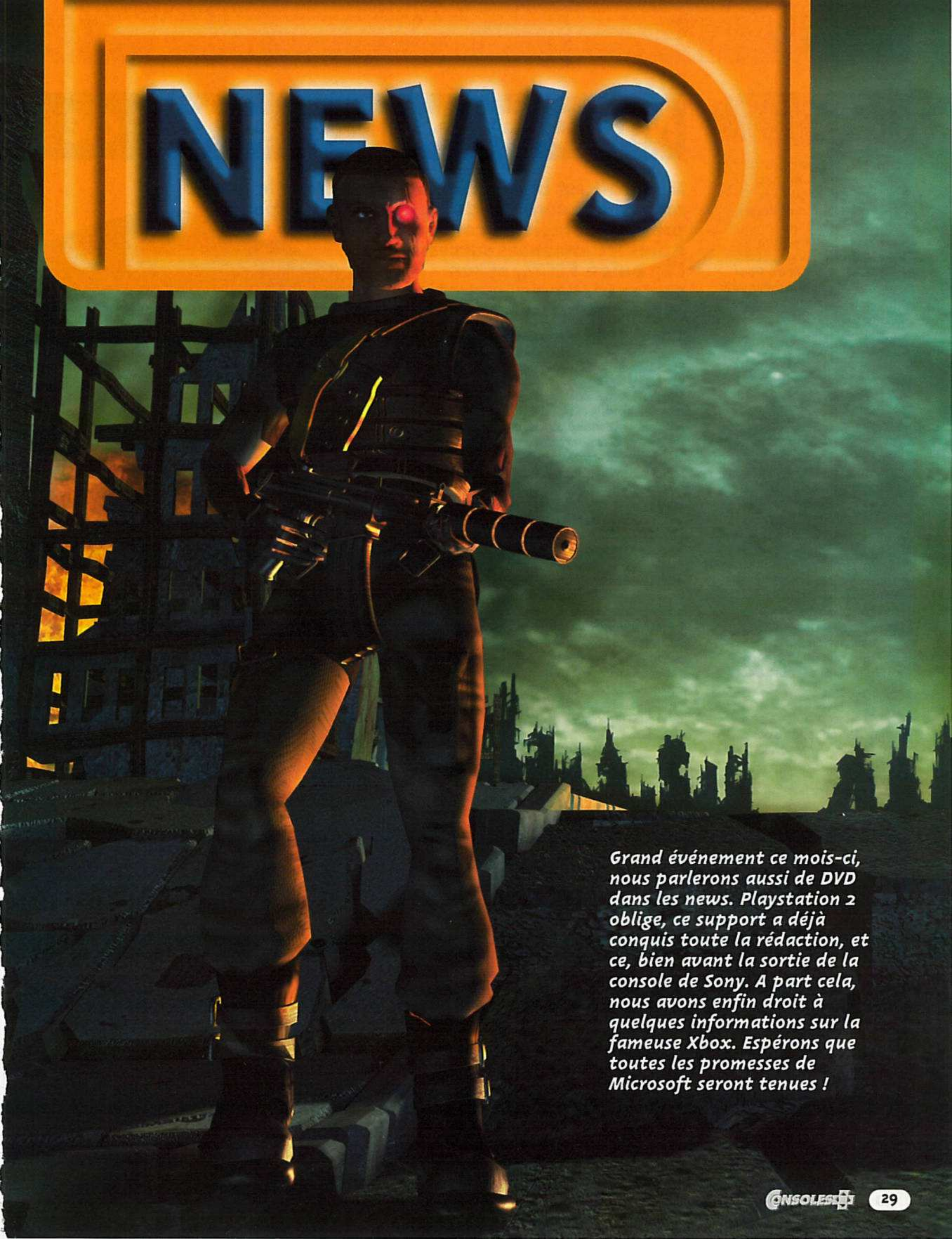
Nous, on se retrouve chaque semaine à la Ligue et ça le fait !



Où participer à la Ligue Pokémon ?

Près de 200 magasins l'organisent en France : Difintel, La Grande Récré, Picwic, Toys'R'Us... et de nombreux autres.
Liste des magasins de ta région : 01 43 96 35 65.

NEWS



Grand événement ce mois-ci, nous parlerons aussi de DVD dans les news. Playstation 2 oblige, ce support a déjà conquis toute la rédaction, et ce, bien avant la sortie de la console de Sony. A part cela, nous avons enfin droit à quelques informations sur la fameuse Xbox. Espérons que toutes les promesses de Microsoft seront tenues !

PÉTARD

■ **EA Xbox.** Electronic Arts a aussi cédé aux sirènes de Microsoft. Le premier géant américain collaborera donc avec le second mastodonte yankee. Les séries Fifa, KO Kings et SSX sont prévues sur Xbox. Pour leur réalisation, Electronic Arts a acquis près de 500 kits de développement Xbox. On s'attend à une prochaine avalanche de mises à jour, et à un partenariat fructueux entre ces deux Américains bien portants.

■ **Haut débit sur Dreamcast.** Un adaptateur pour surfer sur les réseaux à haut débit vient de sortir aux Etats-Unis. Ceux qui ont la chance d'avoir une connexion Internet de type ADSL, câble ou Numéris pourront y connecter leur Dreamcast, afin de naviguer à grande vitesse, et surtout, sans payer de note de téléphone. Cet objet vaut environ 400 francs. Mais ce bonheur n'est pas encore d'actualité en Europe. Espérons que Sega France sortira bientôt cet adaptateur magique !

■ **Tony encore.** Activision a profité de l'annonce Xbox mondiale pour officialiser Tony Hawk's Pro Skater 2X sur Xbox. Reste à savoir si cette version sera inédite, ou si elle ne sera qu'une légère variante du jeu à succès créé par Neversoft.

■ **Raw.** Au rayon blague, THQ a aussi surfé sur cette vague pour annoncer son jeu phare sur Xbox. Il s'agit de WWF Raw is War, un magnifique titre de catch, grande spécialité de l'éditeur. Cette annonce a sûrement eu un impact conséquent aux Etats-Unis et en Angleterre. Mais, en France, cela ressemble plutôt à un pétard mouillé.

XBOX

Microsoft sur le sentier de la

Microsoft est bien décidé à s'imposer sur le juteux marché des consoles de jeux et affine au poil près sa stratégie de communication. Après les annonces successives à l'E3 puis à l'ECTS, et son partenariat avec Electronic Arts, la Xbox nous dévoile enfin ses traits.

La Xbox sera bien une "boîte noire". Le design de cette console, que l'on attendait futuriste et argenté, sera finalement matérialisé par une caisse de taille imposante, et d'une couleur classiquement sombre. Epaisse, massive… la Dreamcast et la PS2 font figure de poids plume en comparaison. Enfin, ce premier look de mastodonte ne doit pas vous faire peur. La carcasse sera également équipée d'un énorme ventilateur, destiné bien sûr à refroidir le gros microprocesseur, avec de surcroît, son lot de fentes d'aération placées sur les côtés. Ce processeur, d'une fréquence très élevée, chauffera facilement, et la couleur noire de la console ne devrait pas beaucoup l'aider à évacuer la chaleur accumulée. Il reste donc du travail de ce côté-là, ainsi que sur la conception de la puce graphique.

Simplicité, efficacité

La Xbox reprend plusieurs recettes qui ont fait leurs preuves sur d'autres plates-formes. Ainsi, nous retrouvons le tiroir CD (comme sur la PS2), les quatre ports manette (comme sur la Nintendo 64), deux fentes de carte-mémoire sur chaque manette (comme sur la Dreamcast), un bouton d'allumage et un bouton eject. Au cul de la console, il n'y a que le strict minimum : une prise d'alimentation, une prise vidéo, compatible avec les téléviseurs haute définition, et, surtout, une prise Ethernet en 10/100 Mbits. Enfin, la manette, vraiment mastarde, offre une prise en main plutôt bien étudiée. Mais, elle reste encore bien trop énorme pour les petites mains (selon Gia), mais agréable pour les grosses paluches (dixit AHL). Heureusement, Microsoft prévoit de mettre dans



L'énooorme Xbox ! Aurez-vous encore de la place dans votre coin télé pour la loger ?

guerre

le commerce des versions plus compactes, pour les marchés asiatiques. C'est bien connu, les Asiatiques sont plus petits que les Occidentaux. Microsoft joue donc la carte de la sobriété, en intégrant le minimum de prises. Il ne faut pas déboussoler le grand public. Simplicité, tel est le maître mot de la stratégie de la Xbox. Microsoft, dont on connaît le lourd passé dans le monde des PC, se devait de créer une véritable console de jeu, strictement orientée vers le jeu !

Une console de jeux, pas un PC !

"La Xbox est une console de jeu, c'est vrai, on vous le jure !", martèle Microsoft, qui ne veut surtout pas que le public prenne sa machine pour un PC de salon. Pourtant, la confusion est facile. DirectX dans le ventre, une configuration presque similaire à un PC, un disque dur, une connexion Ethernet, la signature Microsoft, il ne manque plus qu'un clavier et une souris... Pour éviter que sa console passe pour un PC de salon, Microsoft a choisi quelques orientations étonnantes. D'abord, il n'y aura aucune compatibilité entre les périphériques PC et la Xbox. Seuls le pad d'origine et des accessoires fabriqués par des éditeurs tiers pourront être utilisés. Il est donc hors de question de recycler son joystick à retour de force PC, ou d'y brancher un clavier ou une souris (tout du moins c'est ce qui est annoncé pour l'instant). Ensuite, la Xbox ne lira pas les DVD vidéo. Même si elle en est capable, cette fonction sera volontairement bridée, pour ne pas nuire à l'image recherchée. Pour utiliser la machine comme lecteur de DVD, il faudra donc acquérir à part un kit comprenant une télécommande, pour un petit supplément de prix.



Ne vous y trompez pas, la boule verte au milieu ne s'allume pas.

Bientôt là

Il faut l'avouer, ce design terre à terre de la Xbox nous a quelque peu surpris. Nous nous attendions à un gros délire, et on a finalement droit à un look très docile (très lourd, cela dit...). Malheureusement, la date de sortie de la machine a été repoussée à début 2002 pour l'Europe, et reste fixée aux environs de l'automne 2001 aux Etats-Unis. Nous attendons donc avec impatience le prochain salon E3, qui devrait nous en montrer bien plus sur les jeux à venir.

LA MANETTE

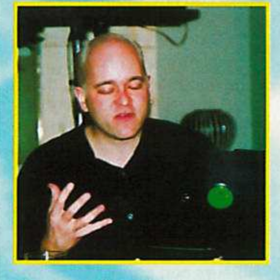
Bien étrange la manette Xbox présentée avec la console ! Dotée d'une énorme protubérance verte, avec le logo incrusté, on ne peut pas la confondre avec une autre. Pas de doute, il s'agit bien un pad Xbox. A main gauche : une commande analogique et une "croix" directionnelle. A main droite : six boutons et une autre commande analogique. En dessous : deux gâchettes, comme sur le pad DC. Au-dessus : deux fentes pour les cartes-mémoire, toujours comme sur le pad DC. D'ailleurs, cette manette a comme un air de famille avec celle de Sega... Cela dit, le pad Xbox présente une innovation de taille : pour éviter les "débranchages" violents (lorsqu'un petit frère s'aventure entre vous et la console), les câbles seront équipés d'un système de prises à verrouillage. De plus, la longueur du câble sera conséquente pour pouvoir jouer loin de la machine. Enfin, cette manette sera équipée d'un système de vibrations, en basse et haute fréquences, afin d'élargir la palette de vibrations et, J. Allard nous l'assure, l'effet sera bien meilleur que celui du Dual Shock.

OUVRE-BOITES

■ **Spécifications.** Avis aux connaisseurs ! Voici les spécifications de la Xbox, arrêtées en janvier 2001.
CPU : 733 MHz
Processeur graphique : 250 MHz par Microsoft et nVidia
Mémoire totale : 64 Mb
Bande passante : 6,4 Gb/s
Performance en polygones : 125 M/s
Textures simultanées : 4
Textures compressées : oui (6:1)
Support de stockage : 2-5x DVD, disque dur 8 Gb, carte mémoire de 8 Mb
Prises manettes : 4
Prise réseau : Ethernet 10/100 Mb
Canaux audio : 256, avec support 3D en hardware, support Midi et DLS
Support : TV haute définition
Résolution maximale : 1 920 x 1 080
Slip : XXL
Prix : inconnu !

■ **Sidewinder.** Testé dans ce numéro, Sidewinder sur PS2 sortira aussi en France, aux alentours d'avril ou mai, sous un nom légèrement différent. En effet, Titus (l'éditeur, et non le développeur !) a obtenu une belle licence pour le jeu. Il se nommera donc en France : Top Gun International Academy.

■ **J. Allard.** J. est l'un des cerveaux caché derrière le projet Xbox. Nous avons eu l'occasion de rencontrer ce personnage étonnant lors de la présentation de la console. Le bougre a vraiment l'air fier de sa machine.



Comme elle est belle, mon ami !

IPPON

■ **VCS Port.** Un petit fou américain qui n'avait rien de mieux à faire s'est carrément fabriqué un Atari 2600 portable et en couleur ! Bon, l'objet n'a rien à voir avoir la taille compacte de la Gameboy, mais il faut avouer que le résultat est plutôt cool !



■ **Premier de corvée.** Au Japon, Honda a révélé la première application industrielle pour Asimo, un robot autonome capable de se déplacer dans toutes les directions. Il sera loué dans les showrooms, les salons et lors d'événements, afin de servir de guide. D'autres applications sont à l'étude, comme dans l'industrie automobile (pour circuler dans les usines), les services d'interventions (comme les missions très dangereuses dans le nucléaire), ou encore les services de livraison de slips propres. C'est beau le progrès.

■ **L'internationale Xbox.** Ce n'est pas encore une certitude, mais bien une option qu'envisage sérieusement Microsoft pour sa Xbox. Les jeux pourraient ne plus être soumis aux protections territoriales, qui empêcheraient, par exemple, un jeu américain de tourner sur une console française. Ce choix permettra aux éditeurs tiers de localiser ou non leurs jeux, et dans ce dernier cas d'organiser des sorties mondiales. Ensuite, libre aux éditeurs non consentants, de créer eux-mêmes des protections territoriales.

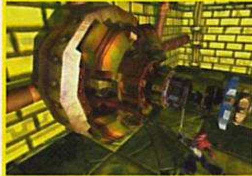
MALICE

Billoo la Malice





La voilà, la grosse démonstration de la puissance de la Xbox. Malice, un jeu développé par Argonaut (les auteurs de Croc), met en scène une petite fille armée d'un marteau géant et magique. Avec cet objet, ô combien féminin, elle tape sur tout ce qui bouge, dans un univers en 3D libre. Elle peut aussi s'en servir comme d'une tondeuse à gazon ou comme tournevis. La qualité technique déployée nous a littéralement laissés bouche bée. Le pas technologique est bien franchi ! Gestion de la lumière en temps réel, finesse impressionnante des textures, animation sans faille... le peu que nous avons vu augure de belles perspectives pour la Xbox. Le décor profite aussi d'effets de rouille, pour donner un cachet moins clean, et donc plus naturel. Les zooms ne laissaient apparaître aucun pixel rebelle. Bien sûr, le tout fonctionne en temps réel. Mr Allard a fait la comparaison avec le film "Toy Story", et effectivement, on n'en est pas très loin.









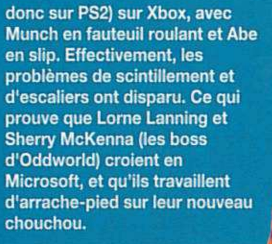


ODDWORLD, MUNCH'S ODYSSEE

2002
fin 2001
–

Le transfert de Munch et Abe de la PS2 à la Xbox, en octobre, marquait le déclenchement de la guerre entre Microsoft et Sony. Ce coup de théâtre a été un coup dur pour le Japonais, et a dévoilé au grand jour le malaise de certains développeurs qui travaillent sur PS2. Du coup, Munch's Odyssee devient un titre exclusif sur Xbox, et Microsoft se frotte les griffes. Mr Allard nous a donc montré fièrement le portage de la démo de l'E3 (et donc sur PS2) sur Xbox, avec Munch en fauteuil roulant et Abe en slip. Effectivement, les problèmes de scintillement et d'escaliers ont disparu. Ce qui prouve que Lorne Lanning et Sherry McKenna (les boss d'Oddworld) croient en Microsoft, et qu'ils travaillent d'arrache-pied sur leur nouveau chouchou.







BASTON

■ Le millionnaire. **Décidément, le jeu "Qui veut gagner des millions" (présenté par JP Foucault) fait des vagues. Simon & Schusters a sorti une parodie de cette bouffonnerie américaine, intitulée à l'origine, "Who wants to beat up a millionaire ?". Traduction française : "Qui veut frapper un millionaire ?".**
Le but du jeu réjouira tous les trotskistes en herbe : après avoir répondu correctement à une question, vous gagnerez le droit de tabasser un millionnaire préalablement choisi, pour en tirer un maximum de dollars. Bien sûr, les millionnaires victimes sont caricaturés à tort et à travers : émir arabe roi du pétrole, poupée blonde, riche et veuve, PDG boutonneux d'une start-up, beauf américain ayant gagné au Loto, etc.



■ K-1. **Quelques-uns d'entre vous connaissent peut-être ce sport martial très violent. Est-ce que les noms de Jérôme Le Banner ou de Andy Hug vous disent quelque chose ? Le K-1 est en fait un championnat de baston mélangeant plusieurs arts martiaux, dont la boxe thaï et le full contact. Konami vient d'en acquérir la licence. Pour information, des jeux K-1 avaient déjà fait leur apparition sur Playstation au Japon.**

SHEEP DOG'N WOLF

Voleur de moutons !

Depuis qu'Infogrames a raflé les licences des héros de la Warner, les jeux dédiés se suivent et, décidément, ne se ressemblent pas. Certains arrivent même à faire preuve d'une originalité débordante.

Sheep Dog'n Wolf est loin d'être le plus connu de tous les dessins animés de la Warner. Mais c'est bien celui-ci que les studios lyonnais d'Infogrames ont choisi pour leur prochaine adaptation. Comme les personnages ne nous sont pas bien familiers, à nous petits Français, voici une rapide présentation. Ralf le coyote (qui ressemble comme deux boules de poils au coyote de Bip Bip) est très friand de moutons. Il a repéré un troupeau d'ovinés alléchants, laissés en liberté, qui rempliraient bien son ventre. Mais pour satisfaire son appétit, il devra faire preuve d'audace et tromper le gros chien berger Sam, au risque de se faire torturer.





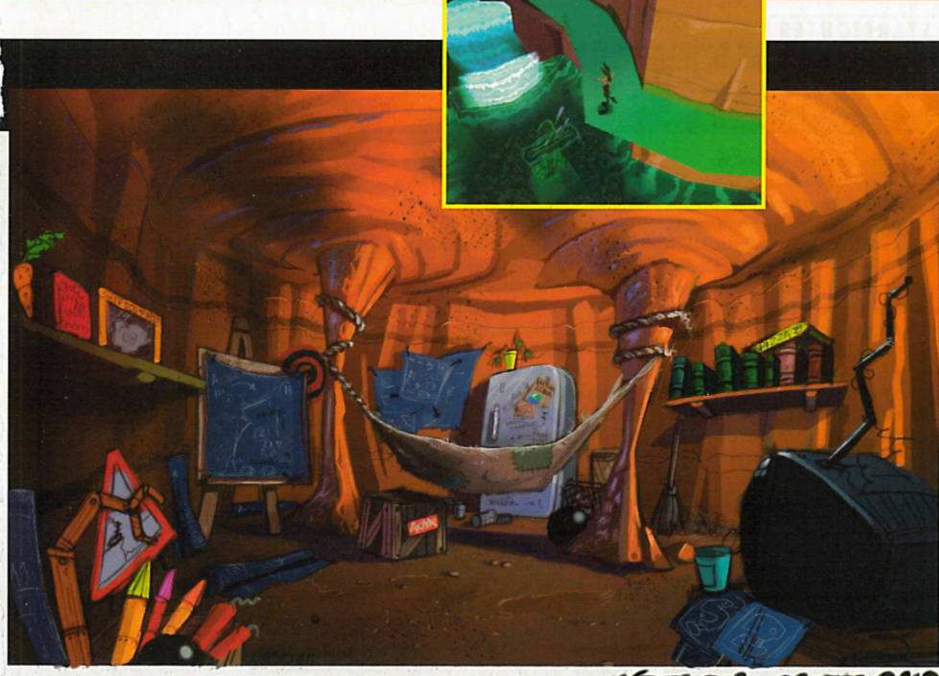
Moutons en stock

Le scénario du jeu reprend exactement cette idée. C'est donc dans la peau de Ralf le coyote que l'on se glisse, très motivé par la chasse aux moutons. Comme dans le dessin animé, Ralf aura recours à des plans diaboliques sortis de ses méninges qui travaillent dur. La plupart du temps, il devra voler un mouton et le porter d'un point A à un point B, en utilisant divers systèmes, comme des catapultes, des élastiques, des tremplins, et même des fusées attachées dans son dos. Il pourra aussi attirer les moutons, très bêtes et très gourmands, avec des feuilles de salade ou autres. Bien sûr, tout cela doit se faire en trompant la vigilance du redoutable chien de berger, toujours à l'affût de vos moindres gestes. Mais comme le jeu s'adresse aussi à un public jeune, le coyote ne meurt jamais. S'il rate son coup, il devra juste recommencer, sans repasser par la case départ du niveau.

Moutons en carton

Avec une histoire aussi croustillante, les studios de Lyon ont réalisé un cocktail humoristique très réussi qui reproduit la plupart des mimiques familières du cartoon. Ralf adopte des attitudes et des poses vraiment bien croquées. Quand il se cache derrière un rocher ou dans un buisson, on reconnaît exactement





les gestes exagérés des dessins animés. Il y a aussi plusieurs petits détails bien trouvés : quand le coyote se trouve au-dessus du vide, il tâte d'abord le "sol" de son pied, avant de se rendre compte de son absence... Et le voilà qui tombe au fond du ravin, dans un sifflement on ne peut plus significatif. Finalement, Sheep Dog'n Wolf s'annonce comme une bonne tranche de rigolade, avec un principe complètement décalé par rapport aux autres adaptations. En revanche, le titre définitif de la version française n'a pas encore été défini. La porte est donc ouverte à tous les délires !



Avril
–
–



PEOPLE

■ **Dead or Alive movie.** Comme Tomb Raider, il est question que le jeu de baston Dead or Alive soit adapté au cinéma. Reste à savoir si ce sera en images de synthèse ou avec de vrais acteurs. Les nombreuses nymphes du jeu devraient néanmoins inspirer les scénaristes, que ce soit pour l'animation des personnages ou dans le choix des actrices.

■ **Encore repoussé.** Half-Life sur Dreamcast, que Niiico et AHL attendent avec une impatience non simulée, est encore retardé. La version américaine ne sortira que vers mars 2001. Concernant la version française, l'éditeur Havas reste flou.

■ **Fuite des cerveaux.** Les uns après les autres, les gros pontes de Sega s'en vont. Après le départ du PDG de Sega Europe, Jean-François Cecillon, mi-décembre, c'est au tour du vice-président japonais, Shoichiro Irimajiri, de quitter le groupe à l'aube du nouveau millénaire. Shoichiro avait déjà démissionné de son poste de PDG de Sega, pour cause de résultats financiers pas très roses.

■ **La breve la plus c...** Ces derniers temps, Gia est vachement contente, car elle va beaucoup au cinéma. Elle a vu plein de films de baston, avec ses idoles de quand elle était toute petite (ce n'est pas qu'elle soit bien grande maintenant...). Gia est donc allée voir "Shanghai Kid" (avec son héros de toujours, Jackie Chan), puis "Roméo doit mourir" (avec Jet-Li, son bastonneur préféré) et ensuite "Tigre et Dragon" (avec Chow Yun Fat, la star de son cœur, et Michelle Yeoh, son modèle de souplesse). Alors, vous comprenez, avec les rumeurs qui courent en ce moment comme quoi Jet-Li (le plus grand, le plus beau, le plus fort !) pourrait bien jouer dans "Matrix 2", vous imaginez bien qu'on ne la tient plus !

ICONES

■ **MILLIONNAIRE.** Dans ce même numéro, nous vous parlons du jeu américain Who wants to beat up a millionnaire ? Eh bien, sachez que l'original de cette parodie est prévu en France. Qui veut gagner des millions ?, adaptation de l'émission à succès de notre cher JPF, atterrira en France début 2001, sur plusieurs plates-formes (encore indéterminées). C'est Eidos qui a eu cette excellente idée.

■ **FAUT PAS GACHER !** Guy Roux revient parmi les siens ! L'entraîneur d'Auxerre et son élevage de champions seront de nouveau sur Playstation en 2001. Guy Roux Manager 2001 d'Ubi Soft proposera, bien sûr, son lot de mises à jour, avec des nouveaux noms de joueurs, une interface légèrement améliorée et des possibilités inédites. Avis aux entraîneurs en herbe !





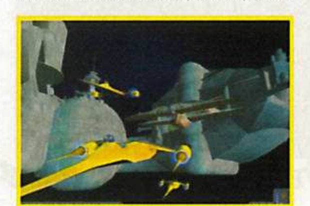
■ **SNOOPY.** Snoopy, c'est un peu notre héros à tous, ce chien mignon, le grand copain de Charlie Brown et de ses amis. Eh bien, Snoopy, que nous n'avons pas l'habitude de voir dans les jeux vidéo, cédera lui aussi aux sirènes des pixels. C'est sur Game Boy que le héros de Peanuts sera adapté, dans un jeu de tennis tout mignon, avec tous ses potes. Sortie prévue en France en avril 01.

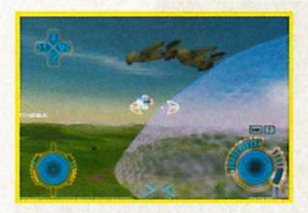
STARFIGHTER

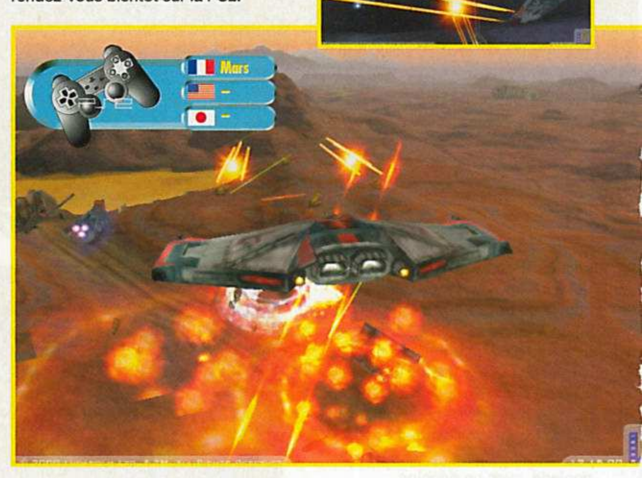
La Force sur PS2

Lucas Arts investit la Playstation 2 avec ce premier titre plutôt soigné. Starfighter vous met aux commandes d'un engin volant descendu tout droit de la trilogie de la Guerre des Etoiles, un peu comme Rogue Squadron par exemple, dans la grande tradition des simulations de combat aérien. Vous pourrez piloter plusieurs types de vaisseaux, et le jeu sera composé d'un système de missions, avec des médailles à gagner. Plus votre prouesse sera grande, plus vos chances de gagner de nouveaux engins seront importantes. Le jeu est en soi tout à fait classique. On pourra choisir entre une vue subjective ou une vue avec la caméra placée à l'arrière de l'avion. Tous les déplacements "normaux" de ces engins volants se font à partir des deux commandes analogiques, direction et assiette. Il y a aussi des accélérations ou des décélérations brusques. Bien sûr, nous retrouvons toute l'ambiance de Star Wars dans les scènes cinématiques, les dialogues, les décors, l'intitulé des missions. Alors, si vous êtes prêts à affronter le côté obscur de la Force, rendez-vous bientôt sur la PS2.



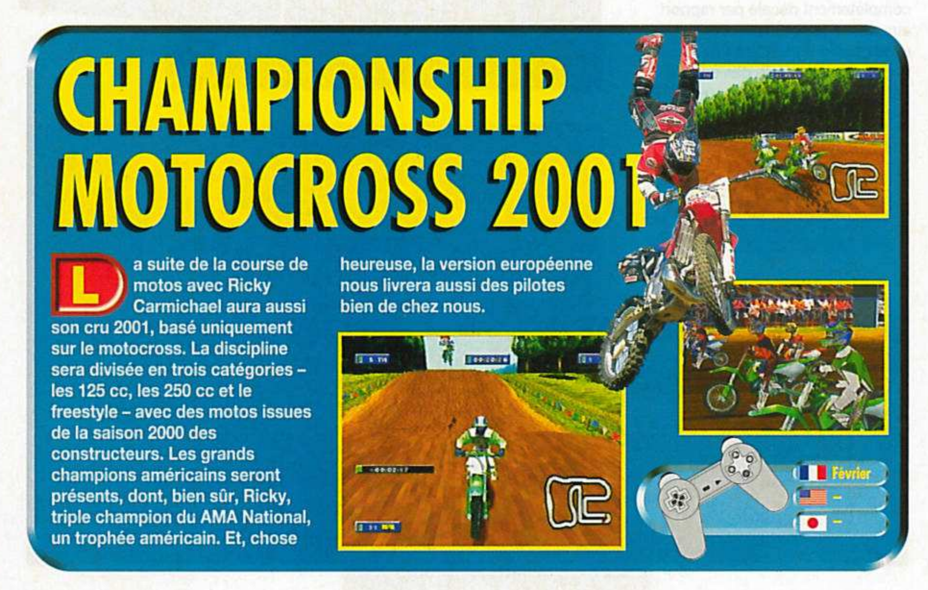






CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

La suite de la course de motos avec Ricky Carmichael aura aussi son cru 2001, basé uniquement sur le motocross. La discipline sera divisée en trois catégories – les 125 cc, les 250 cc et le freestyle – avec des motos issues de la saison 2000 des constructeurs. Les grands champions américains seront présents, dont, bien sûr, Ricky, triple champion du AMA National, un trophée américain. Et, chose heureuse, la version européenne nous livrera aussi des pilotes bien de chez nous.



PAS CHER

■ **Gamme Classic.** Avec la baisse de prix des jeux Playstation, quelques éditeurs se permettent aujourd'hui de créer des nouvelles gammes de jeux très bon marché. Ainsi, EA se lance dans l'affaire, avec ses "Classics" à 99 francs pièce. Les derniers titres sont : Moto Racer 2, Street Skater 2, Theme Park World et Fifa 99.

■ **Erratum.** Dans le Freeshop de notre dernier numéro, nous avons commis une énorme erreur concernant le prix d'un des accessoires testés. Il s'agit de la très belle télécommande PS2 de Mad Catz, la Wireless Remote. Elle ne coûte pas 300 francs, comme nous vous l'indiquions, mais vaut en fait bien moins cher : 199 francs, exactement. Toutes nos excuses.

■ **Lara range pas.** Vous le saviez déjà, Lara Croft au cinéma sera incarnée par Angelina Jolie. Voici les premières photos de la dame dans la tenue de l'héroïne d'Eidos.

PROJECT EDEN

Pas vraiment un jardin

Décidément, Eidos est bien actif. Plusieurs grands jeux sont en chantier, et non des moindres. Le mois dernier, nous avons pu découvrir Soul Reaver 2, Fear Effect 2 : Retro Helix, et Blood Omen 2. Ce mois-ci, l'éditeur nous livre enfin des photos du très mystérieux Project Eden.

Dans un futur vraiment pas rose, le monde de Project Eden a de quoi dégoûter de la vie. La surpopulation a ravagé la Terre, les humains se sont entassés dans des mégalopoles polluées, constituées de grandes tours et de buildings défiant les lois de la gravité. Ces gratte-ciel sont reliés entre eux par un réseau de passerelles et de routes surélevées. Si les gens doivent vivre si haut, c'est que l'air est devenu irrespirable à basse altitude. Dans cette jungle urbaine, seuls quelques privilégiés ont les moyens de respirer de l'air pur et de sentir les rayons du soleil sur leur peau. Ce milieu en manque de lumière a bien sûr favorisé délinquance et crimes en tout genre.

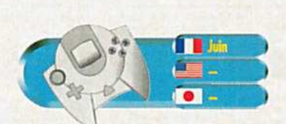
Supercops

C'est donc dans ce contexte radieux que se déroule l'action de Project Eden. Vous incarnez un groupe de quatre membres de l'UPA (Urban Protection Agency), une sorte de troupe d'élite style GIGN, chargée de faire respecter l'ordre. Project Eden se matérialise comme un jeu d'action en 3D, dans un univers à dominante sombre, voire même parfois franchement glauque. Côté jouabilité, Project Eden apportera une originalité de taille. Il sera possible de choisir le mode de vue selon ses désirs : à la première personne (comme dans Quake III Arena), ou à la troisième (comme dans Tomb Raider V).

Une fine équipe

On pourra jouer en équipe, selon divers types de configuration : un joueur par personnage, chacun pour soi en réseau, ou encore tout seul, avec le secours d'un système de coopération et d'instructions. Enfin, nous pouvons faire confiance à l'expérience des concepteurs du jeu, puisqu'il s'agit de l'équipe à l'origine du tout premier Tomb Raider, celui-là même qui avait fait figure de révolution à sa sortie. Project Eden s'annonce donc très prometteur, surtout lorsque l'on voit la réussite des titres signés par Eidos sur Dreamcast – une console que l'équipe maîtrise plutôt bien.

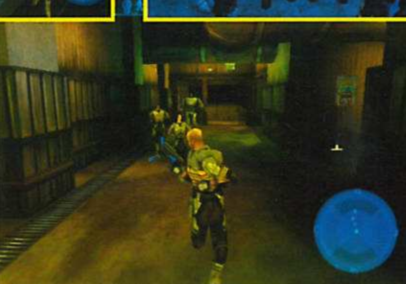












LE BESTIAIRE...

■ **POM POM GIRLS. Chaque jeu d'aventure contient en général une foule de créatures imaginaires et plus ou moins monstrueuses. Mais en japanime, les choses sont un peu différentes.**



Fille-chatte : elle miaule très facilement...



Fille-tigresse : sauvage, elle s'apprivoise lentement !



Bunny-girl : pour boire un coup en bonne compagnie.

VAMPIRE MASTER

Le Satoshi nouveau



Après "Legend of Lemnear", "Plastic Little" et "Chirality", Satoshi Urushihara nous propose un nouveau manga intitulé : "Vampire Master". Le premier volume vient tout juste de paraître au Japon, dans un format bizarre proche du A5. Côté contenu, on retrouve l'habituel et magnifique graphisme qui a rendu célèbre Satoshi. D'ailleurs, celui-ci s'est particulièrement défoulé sur ce titre avec de nombreuses scènes chaudes pour ses héroïnes. Quant au scénario, il semble encore très "abracadabrantesque". En résumé, imaginez des pseudo-vampires en plein conflit d'intérêts dans un univers high-tech. Un manga dédié à ceux qui apprécient les beaux dessins et qui se fichent royalement du scénario.
ZKC Japan.



PAS VU À LA TÉLÉ



La seconde série TV de "Ken le Survivant" continue à sortir au compte-gouttes en cassettes vidéo. Le volume VII, regroupant les épisodes 19, 20 et 21, vient de paraître, toujours en version japonaise sous-titrée. Il était d'ailleurs impossible de garder le ridicule doublage français, prévu autrefois pour la diffusion TV. Pour vous situer l'ambiance, Ken affronte et terrasse Han, l'un des trois seigneurs de l'île des Démons. La popularité de Ken grimpe alors en flèche et des révoltes se déclenchent. Bien sûr, Ken ne compte pas se reposer sur ses lauriers et en rester à ce score. Comme d'habitude, le graphisme varie beaucoup selon les épisodes, et, côté scénario, la finesse ne semble pas encore de mise. Par moments, on dirait du Vandamme !
IDE.



SHAMAN KING

Tournoi de loukoum

Pour le 5e volume de "Shaman King", et ceux à venir, l'auteur reprend le bon vieux scénario du tournoi d'arts martiaux, à la Dragon Ball ou YûYû Hakusho. Cependant, il s'agit ici d'un duel entre invocateurs d'esprits et de fantômes. Yoh Asakura parvient maintenant à faire fusionner son samouraï fantôme avec le sabre ancien de celui-ci. Cette technique lui permet donc de remporter son premier match sans difficulté. Mais le deuxième le met en face d'un nécromancien bien déjanté qui préfère envoyer d'innombrables guerriers-squelettes au lieu de s'exposer physiquement. Il lui suffit de fatiguer Yoh avec de l'os à canon pour utiliser ensuite une création haut de gamme. Finalement, le mélange entre des shamans indiens, japonais et chinois et un nécromancien médiéval devient un peu lourd à digérer, surtout avec la confiture de bons sentiments du héros.
Kana.



NAZCA

La série TV en 13 épisodes de "Nazca" sort actuellement en quatre cassettes VHS sous-titrées en français. Le scénario de cet animé s'inspire des mythes et légendes incas, bien que l'intrigue se déroule au Japon. En effet, de simples lycéens réalisent, à grands coups de flash-back, qu'ils sont chacun la réincarnation d'un membre de la dernière famille royale inca. Leur soif de vengeance, d'amour et de pouvoir se réveille, les replongeant dans les conflits du passé. Cependant, il n'y a rien d'historique dans ce sushi médiéval-fantastique à la sauce inca où abonde la magie. Cet animé reste de la série TV standard avec ses défauts habituels. Le design varie avec les épisodes, et l'animation laisse souvent à désirer. On regrettera aussi la présence de héros franchement pitoyables. Dynamic Visions.



...MERVEILLEUX

■ **Pom pom girls bis.** Fille-dragon : surtout, ne pas froisser ses parents !





Minotaure : la hache dans le lave-vaisselle.



Succube : mortelle, elle absorbe l'énergie vitale.

CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS

Add version anime

Le célèbre animé "Chroniques de la guerre de Lodoss" refait son apparition en DVD. Le premier volume regroupe cinq épisodes, et les deux autres à venir contiendront quatre épisodes chacun. Bien sûr, il est possible de les visionner en japonais, avec ou sans sous-titres français, ou doublé en français. Etonnamment, même si la série est ancienne, le character-design n'a pas vieilli d'un pouce. Cet animé du genre heroic-fantasy retrace les aventures de six héros qui vont tenter l'impossible pour sauvegarder la paix sur l'île de Lodoss. On retrouve en eux les grands stéréotypes de personnages issus de Donjons et Dragons. De toute façon, il ne saurait en être autrement dans cet univers classique peuplé de tyrans, de magiciens, de monstres et de divinités antiques. Kaze. DVD Zone 2 Pal.



BONNE ANNÉE

■ **NOUVEL AN.** Cette année, le nouvel an chinois a été fêté par tous les Asiatiques du monde entier, à la date du 23 janvier. Les pétards ont envahi les quartiers chinois, et si vous ne connaissez pas ces festivités très exotiques, nous espérons que vous avez enfilé un slip propre et que vous êtes allé jeter un coup d'œil dans le 13e arrondissement de Paris, du côté de la porte de Choisy. Toute l'équipe de Consoles+ vous souhaite une bonne année du serpent !

■ **PEERLESS.** L'américain Iomega, connu pour les disques de sauvegarde ZIP et JAZ, a présenté au Japon, un nouveau disque dur portable nommé Peerless. La cartouche pourra être introduite dans un tas d'appareils à venir, dont des



lecteurs DVD, des chaînes Hi-fi, des ordinateurs, et surtout, des consoles N64 ! D'une capacité de plusieurs Go, le prix n'excédera pas plus de 230 $ (environ 1 600 francs). Si ce n'est pas pousser les gens à la piraterie...

■ **DIGICUBE.** Les difficultés de Digicube (une filiale de Square) ne sont pas nouvelles. Pour sortir de sa morosité, la société tente de se diversifier, d'où ces bornes en libre-service, qui impriment des cartes postales luxueuses des plus grands jeux Square.

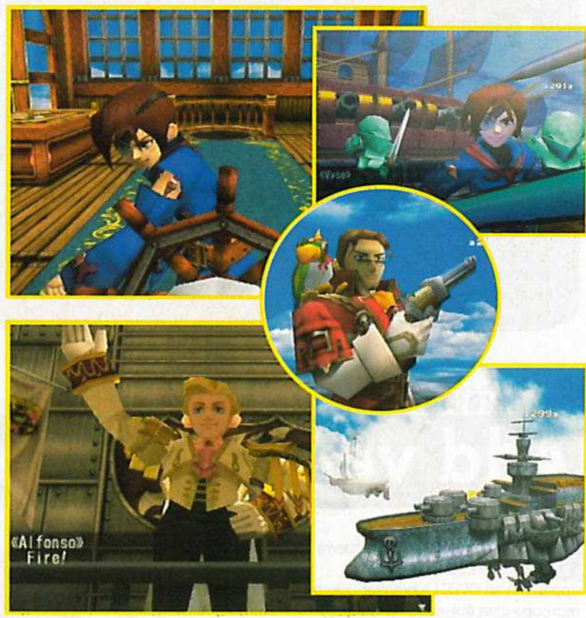


SKIES OF ARCADIA

Ciel, mon RPG !



Non, vous ne rêvez pas. Skies of Arcadia, alias Eternal Arcadia en japonais, pointe enfin le bout de son nez sur le planning de Sega France. Dans ce RPG tenant sur deux GD-Rom, vous incarnerez Vyse et vous devrez combattre les Black Pirates, vos pires ennemis. Ce titre se démarque des autres par son incroyable qualité graphique et sa durée de vie immense. Le jeu est beau et entièrement en 3D. La Dreamcast est décidément en grande forme ! Toute l'aventure se déroule dans les airs (d'où le titre), et pour circuler à son aise, le moyen de transport habituel est le bateau volant (vu que les humains ne peuvent toujours pas voler). Cela dit, les combats se dérouleront aussi bien à pied qu'avec son navire de guerre, dans des grandes batailles. Cet excellent RPG viendra donc combler le vide qui régnait sur Dreamcast en matière de jeux d'aventure, et imposera encore une fois cette console comme le meilleur choix du marché actuellement.

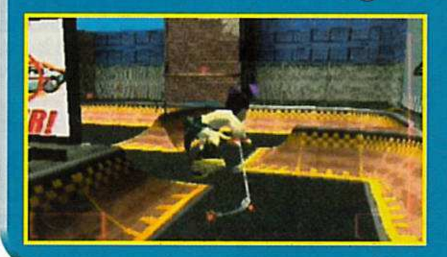


FREESTYLE SCOOTER

Imaginez Tony Hawk Pro Skater, placez une trottinette dans les pattes du personnage, et vous aurez une idée du principe de Freestyle Scooter. Enfin, quand nous parlons de trottinette, il ne s'agit pas des vieux bouts de ferraille d'antan. On parle des mini-trottinettes pliantes qui font fureur actuellement auprès des adolescents... et des guignols en costard ! Dans le jeu, on pourra donc aligner des acrobaties sur des rampes, des tremplins et des terrains, comme avec un vrai skateboard. Réalisé par Crave, Freestyle Scooter ne sera donc pas une simulation de Mobylette.









DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

www.dockgames.com

toute l'actualité
du jeu vidéo en temps réel...

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DOCK GAMES — Jeux Vidéo Neufs et Occasions — La Carte DOCKID

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions — www.dockgames.com **et** overgame.com — www.overgame.com

VOUS FONT GAGNER DE NOMBREUX CADEAUX

En collaboration avec SEGA à l'occasion de la sortie du jeu.

Retrouvez le jeu concours sur www.overgame.com

LE 1ER JEU DE RÔLE JOUABLE EN LIGNE SUR CONSOLE







Jeu gratuit sans obligation d'achat. Jeu valable du 01/02/2001 au 18/02/2001 inclus pour toute personne résidant en France métropolitaine. Le règlement complet est déposé chez Maître Desagneux-Paulrat Béatrice, 23 bis rue de Constantinople, 75008 Paris



FRANCE		
ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET *CENTER*		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME *CENTER*		Tél : 05.45.94.43.15
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON *CENTER*		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN *CENTER*		Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER *CENTER*		Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS *CENTER*		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE/MER *CENTER*		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES *CENTER*		Tél : 02.48.70.39.10
BREST *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.98.46.03.03
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS *CENTER*		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI *CENTER*		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE *CENTER*		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
COGNAC *CENTER*		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL *CENTER*		Tél : 03.44.25.56.64
DAX *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 05.58.90.26.88
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE *CENTER*		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH		Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 01.34.68.42.25
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX		Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY S/ MARNE		Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON *CENTER*		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*		Tél : 02.35.19.36.46
LENS *CENTER*		Tél : 03.21.28.45.45
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 *CENTER*		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES *CENTER*		Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN *CENTER*		Tél : 01.41.53.11.98
LORIENT *CENTER*		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 *CENTER*		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ *CENTER*		Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM		Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN *CENTER*		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
NEVERS *CENTER*		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT *CENTER*		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAU *CENTER*		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 *CENTER*		Tél : 02.98.10.24.78
REIMS NORD *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 03.26.85.03.03
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN *CENTER*		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS *CENTER*		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES *CENTER*		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES *CENTER*		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
SOISSONS	NOUVEAU	Tél : 03.23.53.25.75
ST DENIS (93)	NOUVEAU	consulter le minitel
ST BRIEUC *CENTER*		Tél : 02.96.61.72.60
ST GERMAIN EN LAYE *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 01.39.73.66.42
ST JEAN DE LUZ	NOUVEAU	Tél : 05.59.85.35.50
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST OMER *CENTER*		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN *CENTER*	NOUVEAU	consulter le minitel
STRASBOURG *CENTER*		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE *CENTER*		Tél : 03.82.34.61.49
TOURS NORD *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 02.47.86.08.08
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
TULLE *CENTER*	NOUVEAU	Tél : 05.55.29.58.08
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES *CENTER*		Tél : 02.97.42.60.60
VENDOME	NOUVEAU	Tél : 02.54.67.19.10

EUROPE	
BRUXELLES *CENTER*	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG *CENTER*	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE *CENTER* (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

CORNERS	
AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
ORTHEZ / JOUPI	Tél : 05.59.67.00.94
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
ST JEAN D'ANGELY / MAG PRESSE	Tél : 05.46.32.56.02
STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

SUISSE	
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

Pour l'ouverture de magasins en Suisse contact Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM		
FORT DE FRANCE		Tél : 05.96.63.12.13
LA GUADELOUPE	NOUVEAU	Tél : 05.90.38.13.96

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : 04.32.62.20.62, NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles, valable uniquement en France métropolitaine.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement.
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées. (1) INTERDEAL : 2,21F/minute.

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

SHOPPING

■ **Déstockage.** Les vieilles consoles font toujours le bonheur des joueurs, surtout quand elles sont vendues à tout petit prix. Déjà, la Saturn avait eu droit à une seconde jeunesse au Japon. Les derniers stocks bradés sont partis comme des petits pains, en même temps que les jeux qui allaient avec. La Game Gear va sûrement connaître le même sort aux Etats-Unis. La portable de Sega a été remise en vente chez les Yankees, pour un prix avoisinant les 200 francs, grâce au distributeur Majesco, avec l'aimable autorisation de Sega America.

■ **Belle en jouant.** Après la folie des tapis de danse et des maracas, les cerveaux japonais ne chôment pas. Le prochain délire s'appelle Happy Diet sur Playstation. Cette fois-ci, tenez-vous bien, il s'agit d'une simulation de step. En d'autres mots, de l'aérobic avec une marche devant soi, comme fait Cindy Crawford dans sa cassette vidéo de fitness ! C'est Twilight qui a eu cette idée saugrenue. L'accessoire qui accompagne le jeu se matérialisera en un petit bloc, à poser à ses pieds, et relié à la console. Idéal pour se promener en slip sans avoir peur de montrer sa vilaine cellulite ! Sortie au Japon prévue fin avril 2001.

BANC D'ESSAI

Wonderswan Color

La Wonderswan en noir et blanc a fait son temps au Japon. Bandai a sorti une nouvelle version de sa portable toute mignonne, en couleurs cette fois-ci. A un mois de la commercialisation de la Gameboy Advance, le pari était risqué.

Le premier modèle Wonderswan en noir et blanc n'est pas très connue en France, et pourtant, la qualité technique de cette portable n'avait pas à rougir devant la Gameboy. Elle a su conquérir quelques fans au Japon, et a poursuivi son petit bonhomme de chemin dans le cœur de quelques irréductibles. Elle souffrait surtout de sa ludothèque, pas aussi fournie que celle de la Gameboy. Cette version couleur de la Wonderswan adopte le même design que l'ancienne, avec les mêmes boutons, mais la couleur en plus. Elle reste compatible avec les anciens jeux Wonderswan en noir et blanc. Nous retrouvons la toute petite carcasse, mignonne, légère, qui tient réellement dans une poche de slip. Le placement des boutons, devenu la marque de fabrique de la Wonderswan, a aussi été conservé. Les gauchers pourront retourner la console, afin de la manipuler à leur convenance.



Toute petite...

Les petits détails qui en font un objet hi-tech ne manquent pas : des boutons discrets (et non des interrupteurs ou des grosses molettes) pour la mise en marche et le réglage du son, une seule pile R6 qui se loge dans un compartiment verrouillable, une prise d'extension sur le côté droit, et un tout petit haut-parleur bien modeste. Donc, rien à reprocher, côté design. C'est compact, c'est mignard.
Au niveau de la qualité technique, la Wonderswan Color nous a aussi surpris. Pour l'instant, nous n'avons vu que le jeu Final Fantasy (en test dans ce numéro, page 60) fonctionner sur la console. Mais le graphisme nous a tous étonnés par sa finesse, proche du rendu graphique de la Super Nintendo. Même sur un écran de petite taille (5,7 cm x 3,7 cm effectifs), qui scintille légèrement, on apprécie ce foisonnement de couleurs. Par contre, l'écran n'est toujours pas rétro-éclairé, et jouer dans le noir ou dans le métro restera donc encore un fantasme pour quelques années (la Gameboy Advance ne l'est pas, non plus).


La Wonderswan vue de côté avec une grosse prise au milieu.

... mais pour les riches

Si le graphisme nous a bluffés, il n'en est pas de même pour le son. C'est toujours aussi nasillard qu'avec les vieilles Gameboy, et même si les développeurs de Final Fantasy ont fait l'effort de réadapter les mélodies d'antan, on a beaucoup de mal à les apprécier.
Dernier point noir, le prix de la Wonderswan est carrément exorbitant. En France, il faudra débourser la grosse somme de 1 890 francs pour le pack spécial incluant Final Fantasy. Au Japon, le prix est bien moins élevé : 9 800 yens (moins de 700 francs) jeu compris, ou 6 800 yens (moins de 500 francs) sans le jeu. Enfin, les collectionneurs se régaleront. En fait, son principal handicap est la sortie imminente du mastodonte de Nintendo. L'intérêt de la Wonderswan risque d'en prendre un sérieux coup, quand la Gameboy Advance sortira.

OUVRE-BOITES

CPU : 16 bits
Ecran : DSTN couleur 5,7 x 3,7 cm
Palette : 241 couleurs affichables parmi 4096
Résolution : 224 x 144 pixels
Poids à vide : 95 g
Taille : 128 x 74,3 x 17,5 mm
Alimentation : une seule pile LR6
Taille de la cartouche : 6,6 x 4,2 x 0,6 cm

Merci à Power Games de nous avoir prêté le pack Wonderswan avec Final Fantasy



La cartouche de Final Fantasy.


La Wonderswan vue de dos, le cul à l'air.

TOPS

Nintendo + Sega. C'est la rumeur du moment. Nintendo serait en position de racheter Sega, et ce dès la fin mars 2001. Sega et Microsoft avaient déjà essayé de s'associer en 1999, mais les discussions n'avaient pas abouti. Entre Nintendo et Sega, la tentative de rapprochement n'est pas une chose nouvelle. Pour mémoire, au début de la N64, Nintendo était quasiment assuré de certaines conversions des jeux arcade de Sega (dont Daytona USA). Un certain Yu Suzuki de Sega aurait fait échouer les négociations au dernier moment. Maintenant que ce dernier a quitté Sega pour aller chez CRI, peut-on parier son slip que le deal aura lieu ? En tout cas, si ces rumeurs s'avèrent fondées, la puissance de Nintendo s'en trouverait renforcée, puisque Sega lui assurerait l'image et les jeux plus "adultes" que la firme de Mario recherchait...

Les tops du mois au Japon. Chiffres de vente du 27 novembre au 17 décembre.
1/ Yugio Dual Monsters 4 (GBC) : 1,23 million
2/ Pocket Monsters Cristal (GBC) : 710 000
3/ Tales of Eternia (PS) : 380 000
4/ Pokémon Stadium Silver & Gold (N64) : 230 000
5/ Mario Party 3 (N64) : 221 000
6/ Game Boy Dragon Quest III (GBC) : 155 000
7/ Final Fantasy (WSC) : 147 000
8/ Hagajime no Ippo (PS2) : 85 000
9/ Guilty Gear X (DC) : 78 000
10/ Dead or Alive 2 Hardcore (PS2) : 65 000

Les flops du mois au Japon. Chiffres de vente du 27 novembre au 17 décembre.
1/ Dejiko no Majhong (GB) : 4 660
2/ DDR Disney's Rave (PS) : 5 906
3/ Unison (PS2) : 6 100
4/ Farm Monogatari (PS) : 6 140
5/ Shachoueyufu (PS) : 7 100

CONSOLES PUB

Les rêves de Sony

En Europe, pour la campagne de lancement de la Playstation 2, nous avons eu droit à des spots télé noir et blanc réalisés par David Lynch. L'ambiance y était tellement glauque qu'elle donnait une impression de malaise. Pour les pubs américaines, l'angle de la communication est complètement différent. Les Yankees ont préféré l'axe futuriste, avec des prises de vue réalisées dans une mégalopole à la hauteur, à savoir, Hongkong. Ainsi, la quasi intégralité du spot pour la PS2 traite de la... PS9 ! La PS9, console de demain, qui plongera le joueur dans un milieu complètement virtuel et mettra ses cinq sens en éveil, processeur holographique et contrôle par la pensée à l'appui. Et pour finir, la dernière image du film nous montre l'actuelle PS2, avec ce slogan : "Le commencement". Bien vu !





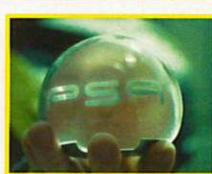














MONSTER RACER

Microïds se lance aussi dans la course mignonne à la Mario Kart. Mais après la performance de Crash Team Racing, il sera difficile de faire mieux. Monster Racer se démarquera par son côté "halloweenesque", avec quelques modes de jeu qui se veulent conviviaux. Les personnages disponibles seront bien sûr tirés de contes pour enfants, avec des sorcières et des Frankenstein à gogo, et évolueront dans des décors cauchemardesques.

Avril
–
–








KO KINGS 2001



KO Kings continue de faire l'objet de mises à jour. Nous attendons donc prochainement la version Playstation 2. Les nouveautés sont bien sûr minimes, juste de quoi justifier le suffixe 2001. La capture des mouvements, dans un souci de réalisme, a été réalisée avec la collaboration de vrais boxeurs, tels Al Bernstein, Max Kellerman et Teddy Atlas. D'ailleurs, les spécialistes reconnaîtront les coups fétiches de ces champions du ring. De plus, EA a modélisé les boxeurs en détail, un peu comme pour les bolides de F1 Championship saison 2000. Du coup, les détails gagnent en finesse, notamment les muscles et traits des visages.











NBA LIVE

La main au panier

Ces dernières années, EA Sports s'est taillé une réputation de valeur sûre en matière de simulation sportive. NBA 2001 a, semble-t-il, toutes les aptitudes pour devenir une grande simulation de basket-ball. Vous pourrez donc affronter toutes les superstars américaines. Vous retrouverez les statistiques 2000-2001 de la NBA. Les modes sont complets : Play-off, Tournois, Phases finales. Les fans de ce sport vont se régaler. Graphiquement, NBA 2001 sera à la hauteur de nos espérances. Le physique des basketteurs a été fidèlement reproduit et de nombreux effets spéciaux viendront ajouter au plaisir de jeu, par exemple, des reflets sur le parquet. Reste à savoir si le titre détrônera le fantastique NBA 2K de Sega sur Dreamcast, l'ultime référence du genre.









CHAUD !

■ **Turok 4.** Le Doom-like d'Acclaim est déjà annoncé sur Nintendo Game Cube. Sortie prévue en 2002.

■ **Pomme grillée.** Les Américains ont bien de la chance ! En plus d'avoir des glaces plus grosses qu'en France, et des slips plus larges, ils ont le droit de faire de la publicité comparative. Nouvelle victime de la



Introducing the all-new Power Mac G4.

At speeds of up to 733MHz, the most powerful Mac in history burns CDs, burns DVDs and burns Pentiums.

campagne d'Apple : le Pentium. Avec l'arrivée des nouveaux G4 avec graveurs incorporés, on pouvait lire, sur le site d'Apple (www.apple.com), le slogan suivant : "Burn CDs, burn DVDs, burn Pentium…". Nous, ça nous fait bien marrer. Intel (le fabricant des processeurs Pentium), un peu moins…

■ **Paris-Dakar.** Ça y est, nous avons enfin les premières photos du jeu Paris-Dakar sur Playstation 2. Développé par Acclaim, ce jeu bénéficie de la licence officielle, et grâce à cela, nous retrouverons les vedettes de cette course ultra-médiatisée. Les véhicules à conduire sont nombreux : motos, 4x4, camions… Bref, tous les véhicules qu'on peut voir à la télé écraser des Africains qui n'en demandaient pas tant.



C12

Alerte aux martiens !

Le monde connaît encore bien des déboires. Cette fois-ci, ce sont des aliens qui ont envahi la Terre, semant le carnage sur leur passage et réduisant les humains à l'esclavage. Heureusement, un groupe de rebelle s'est rapidement constitué, dont des humains génétiquement modifiés. Vous incarnez donc trois de ces résistants, dont le lieutenant Vaughan, dans un jeu d'action 3D à la troisième personne. Réalisé par la même équipe responsable de Medievil (Studio Cambridge de Sony), C12 vous transporte dans un monde futuriste assez sombre, avec vos armes pour seules amies. Le lieutenant Vaughan commence l'aventure armé d'une épée lumineuse (mais ce n'est toujours pas un sabre-laser de Jedi…). En avançant, il récupérera des mitraillettes et autres armes aussi bruyantes. Son œil est équipé d'une visée laser lui permettant aussi de scruter dans le noir.









ONI

Oni est un jeu d'inspiration purement manga qui se déroule dans une ambiance futuriste. L'héroïne du jeu, Konoko, est une fliquette qui n'a pas peur des loubards. Après un entraînement intensif, elle ira flanquer des roustes aux méchants de la ville. Oni s'annonce comme un beat'em all où la liberté de mouvement est le maître mot. Konoko pourra sauter latéralement et effectuer plein de coups combinés avec les sauts. Ne vous attendez donc pas à beaucoup de subtilités dans ce jeu.





Le jeu vidéo autrement...

✓ Nouveaux Concepts ✓ Nouveaux Services ✓ Nouveaux Magasins



NOS MAGASINS

04

15 bd Casimir Pelloutier
04100 MANOSQUE - Tél. 04 92 87 84 20

05

C. C. La Grandboucle
05000 BRIANÇON - Tél. 04 92 20 39 43

06

7 Bd. Kennedy
06800 CAGNES SUR MER - Tél. 04 93 22 55 21
9 Rue Lepante - 06000 NICE
Tél. 04 93 92 92 73
256 Avenue de la Californie
06000 NICE - Tél 04 93 71 55 71
ZI La Paoute - 06130 GRASSE
Tél. 04 93 40 88 16

13

Cinq Avenues - 22 av Mal Foch
13004 MARSEILLE - Tél 04 91 34 45 00
37 avenue Cantini - 13006 MARSEILLE
Tél 04 91 78 96 75
18 rue Guy Combaud Roquebrune
13007 MARSEILLE ENDOUME - Tél 04 91 31 04 62
15 rue Emile Zola - Mazargues
13009 MARSEILLE - Tél 04 91 40 32 43
ST Barnabé Village - CC CHAMPION
13012 MARSEILLE - Tél 04 91 85 22 22

C C CARREFOUR
13110 PORT DE BOUC - Tél 04 42 06 30 92
C C CHAMPION - *NOUVEAU CONCEPT - 370 M^2*
Les chemin d'Aix - 13120 GARDANNE
Tél 04 42 65 82 85
8, rue Victor Hugo - 13160 CHATEAURENARD
Tél 04 90 90 02 18
C C CARREFOUR
13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES
Tél 04 42 40 47 33
1, 3 Place des Martyrs
13500 MARTIGUES - Tél 04 42 40 47 55
60 rue des Poilus - 13600 LA CIOTAT
Tél 04 42 98 02 88
24, avenue Jean Mermoz
13700 MARIGNANNE - Tél. 04 42 09 07 47

30

CC Champion route de la mayre
30200 BAGNOLS / CEZE - Tél.04 66 39 15 70
C.C. Leclerc - 30133 LES ANGLES
Tél. 04 32 70 00 11

42

7, rue du 8 Mai
42110 FEURS - Tél. 04 77 26 54 38
75, rue Maréchal Foch
42300 ROANNE - Tél. 04 77 70 03 48

75

Rue du Petit Pont
75005 PARIS

83

CC Grand Var Est
83000 TOULON - Tél. 04 94 01 75 50
Immeuble le Victoria - Av. G. Clemenceau
83120 STE MAXIME - Tél 04 94 43 95 98
131, avenue de Lattre de Tassigny
83140 SIX FOURS
CC Intermarché ZAC La Poulasse
83210 SOLLIÈS PONT - Tél. 04 98 01 00 13
CC Champion - 4 rue Georges Simenon
83400 HYERES - Tél 04 94 35 83 48
ZAC du chemin Roubaud
CC Centr'Azur - 83400 HYERES
Tél. 04 94 38 81 16
66 rue Jules Barbier
83700 ST RAPHAEL - Tél. 04 94 83 74 23

84

88 Rue Colbert - 84120 PERTUIS
Tél. 04 90 09 74 04
150 Cours Gambetta
84300 CAVAILLON - Tél 04 90 78 39 52

NOUVEAUX PARTENAIRES, CONTACTEZ-NOUS
04 91 32 30 30
04 91 32 30 39
jlperez@free.fr

3615 STRATA'GAMES (2,23 F/mn)

V P C STRATA'GAMES TÉL 04 92 02 19 04

EXOTISME

■ **ARRET EN LIGNE.** Sega a annoncé l'arrêt au Japon du service en ligne de Sega Rally Championship 2 sur Dreamcast. Premier vrai jeu à offrir ce service de jeu network sur la console au Japon, ce sera aussi le premier chez Sega a s'arrêter. Il est vrai que plus beaucoup de monde ne s'y adonnait.

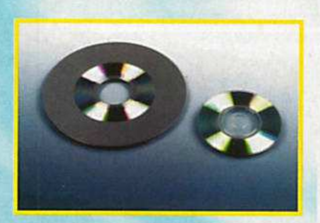
■ **ARRET DU DD64.** C'est au tour de Nintendo d'arrêter le service en ligne du DD64 au Japon. Au contraire de Sega, les raisons sont différentes. Nintendo a amassé l'expérience voulue en terme de jeu et de service en ligne. Maintenant, le Japonais se concentre exclusivement sur la Game Cube et surtout, sur la Gameboy Advance.

■ **SHINCO 868.** Voici le genre de truc qu'on ne trouve qu'à Taïwan ou à Hongkong. Le



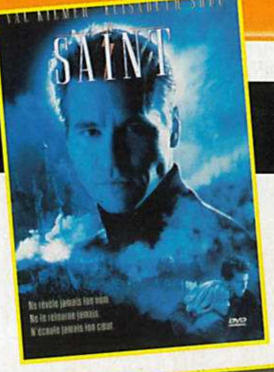
Shinco 868 est un lecteur DVD affublé d'une fonction étonnante : il est aussi compatible Mega-CD. Bon, l'utilité reste encore à démontrer, mais après tout, pourquoi pas !

■ **CD-R DE 8 CM.** Nikon étudie la pertinence d'un support CD de 8 cm. Le japonais est arrivé à faire tenir 2 Go sur un support de cette taille. Mais inutile de s'exciter. La Game Cube sera à l'abri du piratage, grâce à un codage physique sur la surface de ses DVD-ROM.



SIMON LE BON

Le Saint





Encore une adaptation d'une vieille série TV mythique ! Mais là, c'est quand même Val Kilmer en vedette, dans la peau de Simon Templar, et Philippe Noyce (Sliver) aux commandes, donc pas des kékés, du moins en principe. Et, effectivement, l'adaptation est excellente, avec un Simon Templar à la hauteur de l'original (peut-être même mieux), et un scénario riche en rebondissements et en trouvailles. L'action se passe entre Moscou et Londres, où l'on retrouvera Simon, sous divers déguisements, mais pas en slip léopard, dans une sombre histoire mêlant technologie de pointe et mafia russe. La qualité de l'image et du son ravira votre installation home-cinéma. Malheureusement, pour un film de cette trempe, nous nous attendions à une avalanche de bonus, mais vous n'aurez droit qu'à la bande-annonce et aux commentaires du réalisateur, parlés ou sous-titrés.

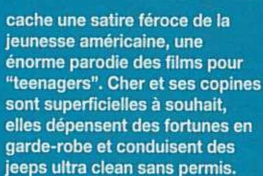
DVD. Dialogues : anglais et français. Sous-titres : anglais et français.







CLUELESS





Cher est une adolescente "comme les autres", elle vit à Beverly Hills en Californie, et passe son temps à faire du shopping. Mais Cher (Alicia Silverstone) a un cœur d'or, et le jour où elle décide d'aider Tai, la petite nouvelle, à devenir une des filles les plus populaires du lycée, sa vie se corse. Sous ses faux airs de comédie à deux balles pour adolescents, Clueless cache une satire féroce de la jeunesse américaine, une énorme parodie des films pour "teenagers". Cher et ses copines sont superficielles à souhait, elles dépensent des fortunes en garde-robe et conduisent des jeeps ultra clean sans permis. Enfin, la qualité de l'image du DVD est correcte. Et chose étonnante, le choix pour les sous-titres est très riche, il y même le turc !

DVD. Dialogues : anglais et français. Sous-titres : multilingues.





SLEEPY HOLLOW



Quand Tim Burton et Johnny Depp allient leur talent pour nous guider dans un voyage fantastique angoissant, nos cheveux se dressent... d'admiration. Sleepy Hollow est une bourgade de la Nouvelle-Angleterre qui connaît bien des malheurs, depuis qu'un cavalier maléfique a été tué et enterré dans une forêt avoisinante. Depuis, le fantôme de cet affreux personnage hante la forêt. Mais en cette année de 1799, le cavalier est revenu du Royaume des Morts, et s'amuse à décapiter les habitants, à la recherche de sa tête qu'on lui a dérobée. C'est ce mystère que doit résoudre Ichabod Crane (Johnny Depp), un homme de science, qui ne croit pas à ce genre de conte pour faire peur aux enfants. Nous reconnaissons bien là la patte de Tim Burton, avec ses ambiances noires et ses personnages torturés. Enfin, la qualité de ce DVD est exceptionnelle. Les petits plus nous en apprennent davantage sur le conte original de Sleepy Hollow, le making-of nous fait découvrir le travail effectué sur l'image et les effets spéciaux. De plus, votre installation sonore se régalera du son en DTS, en VO comme en VF ! A intégrer absolument dans votre DVDthèque.

DVD. Dialogues : anglais et français. Sous-titres : anglais et français.











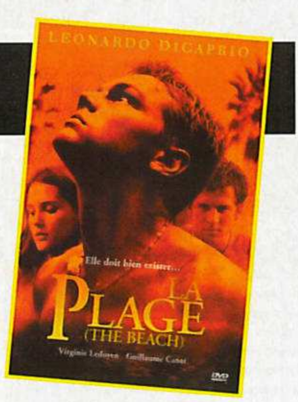


LA PLAGE

Vamos a la playa

Richard (Leonardo DiCaprio en slip de bain) est un jeune routard qui parcourt l'Asie en quête de sensations fortes. Dans un hôtel miteux de Bangkok, il rencontre Daffy, un personnage complètement halluciné qui lui fait part de l'existence d'une île paradisiaque. Le lendemain, accompagné d'un couple de Français (nos chers Virginie Ledoyen et Guillaume Canet), Richard se rend sur ce bout d'Eden... Rapidement, le paradis se transforme en enfer. Ambiance tropicale, plages de sable blanc et chaud, mer turquoise... un vrai catalogue d'agence de voyages. Cependant, ce festival de belles images ne fait pas oublier le scénario un peu plat de ce film.

DVD. Dialogues : anglais et français. Sous-titres : anglais et français.



MIGNON

■ **Seaman PC.** L'homme-poisson de Sega sévira aussi sur les PC japonais, sous la forme d'un programme de livraison d'e-mail. Il viendra aussi vous perturber dans votre travail quotidien, en nageant sur l'écran de votre ordinateur. Bien sûr, la reconnaissance vocale sera aussi conservée, et fonctionnera via un micro PC. C'est IBM Japan qui devrait en bénéficier dans un premier temps pour ses PC portables ou de bureau. Ils sont vraiment fous ces Japonais !

■ **Logique.** Au Japon, Logitec, une société nippone (attention, ce n'est pas la marque Logitech que nous connaissons en France), a sorti un tout petit écran couleur de 5 pouces, qui s'escamote dans un PC en interne, un peu comme un disque dur extractible. Il est entièrement pilotable au clavier et cela permet de se passer de son moniteur. Cet écran présente un avantage de taille (c'est le cas de le dire) pour les intérieurs japonais, qui doivent impérativement être équipés de plusieurs PC dans une pièce réduite.



■ **Panarama.** Au Japon, Panasonic continue de sortir des combinés hifi-DVD-TV, tout en un. L'objet incorpore quasiment tout ce que l'audio-vidéo digital peut offrir en ce moment. Le TH-15DTX1 est ce qu'on appelle une intégration bien maîtrisée, aussi efficace qu'un slip kangourou. (NDSR : Gia en slip kangourou ? Tu le crois, ça ?)



*Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !*

Vivez au cœur de l'action !

Tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 18 h 30 dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MERCREDI 31 JANVIER & SAMEDI 3 FÉVRIER



Un jeu de course/conduite fun et très accessible avec un mode réseau pour des parties en ligne avec toute l'Europe, 12 véhicules (plus les voitures cachées), 4 circuits à thématiques différentes. Serez-vous capable de retourner en enfance avec des petites voitures, chars, engins de chantiers... ? De 1 à 4 joueurs.

MERCREDI 7 FÉVRIER & SAMEDI 10 FÉVRIER



Partis voyager en France, nos adorables Razmoket vont devoir jouer, et jouer encore, dans un parc d'attraction très particulier : de nombreux lieux thématiques, une toute nouvelle histoire basée sur le film (sortie le 7/02/2001), plus de 16 niveaux, des niveaux cachés en mode solo et multi-joueurs,...

LES DÉMONSTRATIONS CHEZ MICROMANIA

MERCREDI 14 FÉVRIER & SAMEDI 17 FÉVRIER





Première simulation de course de moto sur PS2 ! S'attaquer à la crème des pilotes sur les circuits les plus difficiles au monde c'est le défi que vous lance MOTOGP qui vous offre des graphismes, une jouabilité et une vitesse dignes de la PS2 : 5 modes de jeu, 32 machines, détails impressionnants... De 1 à 4 joueurs.

MERCREDI 21 FÉVRIER & SAMEDI 24 FÉVRIER



Un univers graphique somptueux, des dragons et des décors magnifiques, un nouveau standard de jeu : le RPG en ligne, avec un traducteur instantané acceptant 5 langues, pour jouer en ligne avec d'autres joueurs...



SONIC 2
Démonstrations en avant-première



GRAND JEU CONCOURS MSR SUR DREAMCAST

Pulvérisez vos records et gagnez une Opel Speedster

Tous les détails du jeu concours sur **micromania.fr** et à la caisse de votre **Micromania**



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix d'enfer !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast.

* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

49 MICROMANIA ANGERS NOUVEAU
C.Cial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers - Tél. 02 41 25 03 20

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
- 93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50

OFFRE RESERVEE AUX PROFESSIONNELS



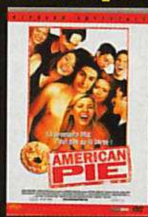
LE DVD EN 3 LETTRES

2300 références disponibles sur stock







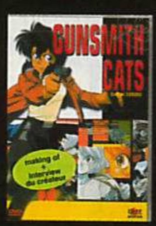






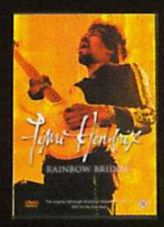


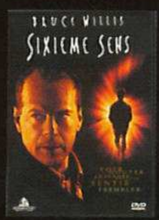










23 éditeurs référencés























.....

BON A REMPLIR POUR CATALOGUE GRATUIT.

A RENVOYER A :

SKD

125 , RUE DE TURENNE
75003 PARIS
TEL : 01 44 61 77 11 FAX : 01 44 61 77 22

SOCIETE ....

ADRESSE ....

CODE POSTAL ....

VILLE ....

E-MAIL ....

TEL ....

TESTS

Ce mois-ci, la fièvre de l'aventure s'est abattue sur la rédaction ! Pratiquement toutes les consoles y ont droit ! Dark Cloud sur PS2 (en illustration ici), Final Fantasy IX sur PS, ou encore Grandia 2 et Phantasy Star Online sur DC : cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu pareil déferlement de bonheur. Maintenant, il ne reste plus qu'à vous enfermer dans votre chambre pour finir tous ces titres… Un sacré travail !



FINAL

Depuis Final Fantasy VII, la sortie d'un nouveau volet de cette saga est attendue avec impatience en France. Ce neuvième volet aura mis six mois à débarquer chez nous. C'est peu comparé aux autres.

Ce troisième volet sur Playstation sera le dernier. Cela peut sembler triste de prime abord, mais l'est beaucoup moins lorsqu'on se dit que sur chacune des consoles pour lesquelles des épisodes de FF ont été développés, c'était toujours les derniers qui s'avèraient les meilleurs (FFIII sur Nes et FFVI sur Super Nes). Contrairement aux épisodes VII et VIII, ce neuvième opus s'éloigne de l'univers futuriste et revient en arrière pour nous faire (re)découvrir un monde heroic-fantasy. Fini les vaisseaux et les armes à feu, il faut maintenant "croiser le fer". C'est donc un véritable retour aux sources que nous offrent Hironobu Sakaguchi et son équipe. Les critiques reçues ont porté leurs fruits. Le Final Fantasy que nous connaissions sur PS change radicalement de visage. Pour preuve, les personnages du jeu ne sont plus aussi réalistes : plus petits, ils se voient désormais affublés de grosses têtes (le look Super Deformed). Mais malgré leur apparence enfantine, les héros vous feront vivre de folles aventures.

Des destins différents

Chacun des persos que vous allez contrôler possède sa propre histoire. Leur rencontre n'est que le fruit du hasard, et c'est pourtant ensemble qu'ils vont découvrir le monde qui les entoure. Final Fantasy IX ne possède pas qu'une seule intrigue, et vous allez assister à toute une série de rebondissements. L'histoire commence avec Djidane, brigand et acteur de théâtre chez les Tantalas. Ce jeune humanoïde (mi-homme, mi-singe) est envoyé à Alexandria pour enlever la princesse du pays. Malheureusement, rien ne se passe comme prévu. Dans ce lieu, il va faire la connaissance de Bibi, qui souhaite connaître son origine et celle de son peuple (les Mages Noirs). Après l'enlèvement de la princesse Garnet, ils prennent le bateau, mais se font vite attaquer par la reine. Steiner, le commandant des Brutos qui avait pour charge de garder la princesse, fait alors son apparition. Le navire volant s'écrase, et nos quatre compagnons de fortune se



Beate est une adversaire redoutable. Vous l'affronterez plusieurs fois avant de pouvoir la vaincre.

Les symboles "?" et "!" vous indiquent qu'il est possible d'effectuer une action.



AVIS OUI !

N'ayant volontairement pas joué à la version jap, j'attendais ce Final Fantasy avec impatience. Et je dois dire que je n'ai pas été déçu. Je le trouve beaucoup plus agréable que les deux premiers sur Playstation. En effet, on n'est pas obligé de parcourir la carte et de combattre des heures pour augmenter son level. Il grandit tranquillement, au fil de l'aventure. Square nous montre une fois de plus son talent. Malgré mon engouement, je tiens à dire que je le trouve moins réussi que Chrono Cross, mais excellent quand même.

KAEL











FANTASY IX

retrouvent perdus dans la forêt... Pour se sortir de là, ils devront parcourir une route longue et semée d'embûches.

Rebonds

Durant ce trajet, vous serez soumis à des tas d'épreuves. Chacun des protagonistes devra affronter des ennemis et trouver les réponses à ses questions. Il ne sera pas rare que la troupe se sépare pour que chacun puisse vivre sa propre aventure. L'Active Time Event (ATE) est la principale nouveauté introduite par Final Fantasy IX. Petite explication : lorsque vous arrivez dans un nouveau village, les membres de votre troupe se séparent généralement pour régler leurs petites affaires. Vous en contrôlez un (généralement celui qui va effectuer les actions importantes). De temps en temps, vous entendez retentir un son, et l'indication "Active Time Event" apparaît en bas de l'écran. Là, vous pouvez décider

TU VEUX MES CARTES ?

Une fois que l'on se lance dans la recherche de cartes, difficile d'en sortir. Ce mini jeu est apparu pour la première fois dans Final Fantasy VIII. Le système reste identique dans ce volet. Les cartes disponibles ont cependant changé. Les chiffres sur les côtés sont désormais remplacés par des triangles qui indiquent les possibilités d'attaque. La théorie est difficile à expliquer, il vous faudra de la pratique pour comprendre toutes les subtilités que renferme ce jeu dans le jeu.



Pour proposer un duel, appuyez sur Carré. Sachez que tout le monde ne s'intéresse pas aux cartes.



Les cartes que vous avez en votre possession sont classées. Avant les duels, sélectionnez les cinq que vous allez utiliser.



La force et la position des cartes sont souvent décisives dans une partie. Réfléchissez avant de jouer.



Si vous gagnez, vous pourrez prendre une carte à votre adversaire. Si c'est un sans-faute, vous les gagnerez toutes.



Vous pouvez même acheter des cartes dans certaines boutiques.

HELP !

En attendant la soluce complète (dispo dès le mois prochain avec le mag), voici quelques petites astuces. Même si d'un point de vue général, Final Fantasy IX n'est pas très difficile, vous risquez d'être coincé plus d'une fois.



A Baramedia, pour aller rejoindre la princesse, il faut passer le garde bleu au premier plan.



Grimpez l'escalier à droite et allez parler au garde qui dort. Ensuite, amenez-le dans les chambres.



Après l'avoir assommé, volez-lui son armure, cela vous permettra de passer tranquillement.



Pour affronter le Zaghnol et remporter la fête de la chasse, il faut se rendre au quartier commerçant. Parlez aux enfants et quittez les lieux. Sortez et rentrez deux fois de suite. Il sera là.

Dans les marais, attrapez les grenouilles avec Queena. Plus vous vous montrerez rapide, plus grande sera votre récompense.







FINAL FANTASY IX

d'aller voir ce qu'il advient de vos compagnons. Ces scènes sont présentées comme des petites histoires et vous permettront d'apprendre plein de choses (voir encadré). Pour faciliter vos recherches, des symboles apparaîtront au-dessus de votre tête lorsque vous vous trouverez près d'un endroit où il est possible d'effectuer une action (découvrir un objet, actionner un levier, etc.). Final ne serait pas Fantasy sans son lot de petites quêtes parallèles. Elles ne sont pas indispensables pour finir le jeu, mais constituent un challenge de taille pour tous les perfectionnistes qui ne lâchent pas un titre sans l'avoir terminé à 100 %.

Des Chocs et des Mogs

De nombreux détails ont traversé le temps et les FF. Ainsi, les Chocobos sont toujours de la partie, même s'ils s'avèrent beaucoup moins présents. Les obtenir procure toujours un réel plaisir. Il en existe de différentes couleurs, et chaque type dispose d'aptitudes qui lui est propre. Mais ça, vous le saviez déjà. Contrairement à ces volatiles, les Mogs ou Moogles vous suivront tout au long de l'aventure. Ils vous aideront à comprendre les subtilités du jeu, et vous proposeront d'accomplir quelques quêtes. Issue du huitième volet, la collecte de cartes à jouer fait partie de vos objectifs. Il y en a 100 différentes, que vous pouvez obtenir soit lors de parties, soit après un combat, en les achetant ou encore en les découvrant (pour les plus rares). Cependant, le principe de ce jeu est toujours aussi flou. L'ATB (Active Time Battle), propriété de Square, est encore une fois présent lors des combats. Il s'agit d'un système rendant le facteur temps ultra important lors des affrontements.

La touche "Final"

Lors de la sortie de Final Fantasy VII, il y a quelques années, tout le monde fut stupéfait de son incroyable qualité graphique. Depuis, chaque nouvel épisode est un régal pour les yeux. Celui-ci ne déroge pas à la règle. Les décors en 2D demeurent vraiment magnifiques et fourmillent de détails. Les pouvoirs sont aussi beaux qu'impressionnants. Mais plus que tout cela, ce sont les cinématiques entrecoupant le jeu qui vous cloueront une fois pour toutes sur votre fauteuil. Elles sont stupéfiantes, d'excellente qualité et très colorées. Le plus fort, c'est qu'elles interviennent à des moments clés du jeu, sans aucun temps d'attente (pas de chargement ni d'écrans noirs).

Seuls petits bémols

Mais la perfection n'est pas de ce monde. Même si Final Fantasy s'approche de très près du sans faute, on regrettera la facilité globale du jeu. Certes, vous vous retrouverez parfois bloqué, mais pas autant que dans les autres titres de la série. Ensuite, la traduction laisse parfois à désirer. Pourquoi avoir changé les noms ? Le Zidane des versions japonaise et américaine devient Djidane, et Vivi, le Black Wizard très attachant du jeu, se prénomme Bibi dans la VF (comme la chanteuse). Sans parler de Steiner, le chef des Brutos. Mais, rassurez-vous, cela ne réduit en rien le plaisir que procure Final Fantasy IX, le dernier FF sur Playstation, dont on se souviendra comme étant le meilleur Final de la console 32 bits de Sony...

La puissance des attaques change selon le monstre. Le boss de l'eau est très sensible aux pouvoirs électriques.

CHOCOBOS ET MOOGLES

Les Chocobos sont devenus primordiaux dans Final Fantasy. Ce volet vous proposera une fois de plus de partir à la recherche de ces volatiles qui ont même une quête à eux. Quant aux Moogles, ils s'avèrent utiles à bien des égards.



Les Mogs vous proposent de vous reposer et de sauvegarder. Ils vous vendront parfois des objets.



Ça vous dirait de jouer les facteurs ? Il faut transporter des lettres pour les Mogs. A la clé, des surprises vous attendent.



Vous trouverez votre premier Chocobo dans la forêt Chocobo, qui se trouve à droite après la ville de Baramedia.



Vous pouvez changer le nom de vos personnages. Heureusement !







Pile :
Il faut en finir !

Face :
Il faut en finir !



Pile et Face sont les deux assistants de la reine. Vous les rencontrerez durant toute l'aventure.

Lorsque la barre de Trance est pleine, vous lancez des attaques qui font très mal.

Les pouvoirs que vous utilisez varient selon le perso, son équipement et la taille de son slip.

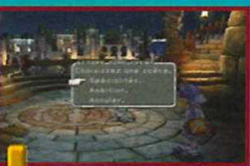
ATE

L'Active Time Event est une innovation bien sympa. Elle permet de savoir ce que font vos compagnons. L'ATE intervient à des moments bien précis du jeu. Les scènes dévoilées ne sont pas jouables, vous y assistez de manière omnisciente : vous voyez l'action et entendez les pensées de votre héros. La plupart des scènes vous permettront d'apprendre des choses, les autres sont de simples récréations, plus drôles qu'intéressantes.

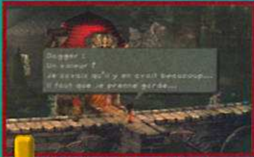




L'ATE n'apparaît que lorsque vos persos se séparent. Pour le mettre en marche, appuyez sur Select.



Une fois que vous avez activé l'ATE, vous devez choisir la scène que vous désirez voir.




Vous pouvez regarder la scène sélectionnée. Généralement, elle se passe dans un autre endroit de la ville.

AVIS OUI !

Après le demi-ratage du huitième épisode, je suis contente que Squaresoft revienne enfin à ses sources d'inspiration originelles. Le jeu gagne en profondeur et en intérêt, et même si les personnages ont un aspect plus "ratatiné", je les trouve bien plus recherchés que dans FFVIII. Dommage qu'ils aient changé le nom du héros dans cette version française. Mais peut-être qu'utiliser le nom Zidane serait mal passé auprès de l'attaché de presse de notre footballeur national. Car on est bien les Champions du monde, d'Europe et de l'univers !

GIA





- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : FRANÇAIS

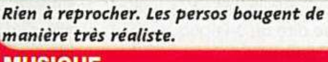
- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SQUARE
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRES BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : –
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 98%
Parfaite. Meilleure que celle des autres FF. Avec Square, c'est normal.

GRAPHISMES 92%
Des décors jolis et très variés. Les persos en 3D "pixélisent" lors des combats.

ANIMATION 90%



Rien à reprocher. Les persos bougent de manière très réaliste.

MUSIQUE 89%
On est loin des musiques des FFV et VI, mais elles sont tout de même sympas.

BRUITAGES 85%
Pas grand-chose. Le bruit des pas change selon la surface du sol.

DUREE DE VIE 92%
Environ 40 heures. Les événements surgissent à un rythme très soutenu.

JOUABILITE 94%
Les débutants mettront un moment avant de comprendre tous les menus.

INTERET



96%

Ce dernier FF nous offre un agréable come-back dans un monde heroic-fantasy. Square s'impose comme le maître du genre.

FINAL

Considéré par les fans comme le jeu ayant défini le RPG, Final Fantasy débarque sur la portable couleur de Bandai. Un travail d'orfèvre de la part de Square pour donner une seconde vie à ce titre vieux de 14 ans. Hélas, le prix de vente du pack risque d'en effrayer plus d'un.

Tout le monde connaît les Final Fantasy sur Playstation. Mais les premiers volets sont inconnus du grand public français. Ce FF vit le jour à une époque où le RPG faisait ses premiers pas en jeu vidéo. Il fut d'ailleurs celui qui établit les normes du jeu de rôles telles que nous les connaissons. Vous composez une équipe de quatre personnages et vous partez à l'aventure. Le scénario n'est pas très évolué. L'histoire commence par l'enlèvement de la princesse Sarah. Vous êtes envoyé par son père pour la sauver des griffes de Garland, un des super méchants que vous allez rencontrer dans ce jeu. La suite de votre périple se déroulera de la même manière : un village, une quête... Il faudra également récupérer quatre Orbs capables de sauver la planète. C'est peu comparé aux productions actuelles, mais il faut se dire qu'à l'époque, c'était énorme.

Tout beau, tout neuf

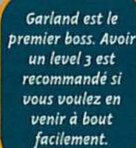
La Wonderswan Color est une console qui en a dans le ventre. Il suffit de regarder Final Fantasy pour s'en convaincre. Le jeu a subi de gros changements graphiques. Ainsi, les personnages sont plus détaillés et colorés. Les décors changent également. La disposition des routes et des villages n'a cependant pas bougé, contrairement à leur aspect graphique. De plus, les étapes du jeu s'enchaînent bien mieux. Ainsi, lorsque vous aurez rempli une mission, vous verrez des petites scènes. Cela rend l'aventure bien plus agréable. Les options ont également changé. Sur Nes, lorsque vous achetiez des armes et des armures, il n'était pas possible de savoir qui allait pouvoir les porter. Argent gâché donc. Ici, au moment des achats, vous voyez exactement qui en a l'utilité et à quel point cela va changer ses statistiques. On se rapproche donc plus du RPG que nous affectionnons tant.

Le prix à payer

Bien sûr, ce titre est pour le moment entièrement en japonais. Les options et les quêtes ne pourront pas être immédiatement comprises par les joueurs ne maîtrisant pas la langue. De plus, la console n'étant pas disponible officiellement, elle a un prix, et il n'est pas négligeable. Comptez un peu moins de 2 000 francs pour obtenir le pack "console + jeu". C'est cher, mais quand on aime, on ne compte pas. La PS2 en est un bon exemple.



Les magies noires permettent parfois d'attaquer plusieurs ennemis en même temps.





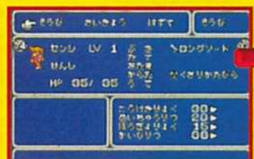
Garland est le premier boss. Avoir un level 3 est recommandé si vous voulez en venir à bout facilement.



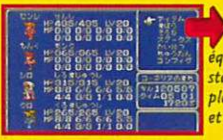
Voici les endroits les plus importants : les boutiques. Un bon équipement est primordial.

HELP !

Le jeu est difficile. Square a même augmenté la fréquence des combats. Si vous n'assimilez pas de suite les options, vous ne passerez pas le premier boss. Voici donc leur traduction.



Voilà le menu le plus important du jeu : l'équipement. Ici, trois options s'offrent à vous : équiper, automatique et retirer.



De haut en bas : items, magies, équipements, statistiques, placement, quitter et options de jeu.

Les magies ne se gagnent pas, mais s'achètent. Les noires servent à l'attaque et les blanches, aux soins.

AVIS OUI ! OUI !

C'est un plaisir de rejouer à ce titre d'anthologie. Sur la Wonderswan, le jeu en devient encore plus agréable. Les graphismes sont magnifiques, et le jeu en lui-même est très prenant. Bien sûr, le japonais pourra vous embêter, mais certainement pas vous bloquer (c'est très linéaire). Ensuite, les options gagnent en clarté. L'équipement coûtant cher, on n'achète plus rien inutilement. Enfin, il est clair que le prix très élevé risque de vous coûter jusqu'à votre slip. Mais cette machine n'est pour le moment pas encore prévue dans notre pays. Et on le sait, ce qui est rare est cher...

KAEL

FANTASY



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SQUARE
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -



Vous pouvez choisir l'adversaire que vous désirez attaquer. Le mieux est de s'en prendre aux monstres puissants.



C'est dans les villages que vous pouvez faire des courses et sauvegarder. Vous récolterez aussi des tas d'informations.

RECYCLAGE

Graphiquement, Final Fantasy n'a plus rien à voir. Pour vous, lecteurs de Consoles+, voici la preuve par l'image. La différence est frappante.



Sur Nes, les combats se déroulent sur un écran noir découpé en quatre parties.



Sur Wonderswan, les combats se déroulent dans de vrais décors.



Sur Nes, les décors sont confus et très pauvres en couleur.



Sur Wonderswan, il sont très détaillés et les couleurs sont variées.

AVIS OUI !

Quel dépoussiérage ! Square a vraiment accompli un travail étonnant. On dirait le graphisme et la finesse d'une Super Nintendo ! C'est donc une joie de retrouver Final Fantasy, et d'y rejouer encore des nuits entières. Enfin, moi je ne pourrai pas, car mes petits yeux bridés ne supporteraient pas de devoir se concentrer autant sur un écran de si petite taille (aussi grand soit-il pour une console portable). Mais que cela ne vous gâche pas le plaisir de redécouvrir ce jeu mythique !

GIA

PRESENTATION — 90%
Une nouvelle mise en scène où tout s'enchaîne parfaitement.

GRAPHISMES — 92%
Les décors sont superbes et très diversifiés.

ANIMATION — -%
Pas de véritables animations dans ce jeu.

MUSIQUE — 86%
Portable oblige, les musiques grésillent un peu.

BRUITAGES — 80%
Rien. Square a conservé les bruitages d'époque, peu nombreux et atroces.

DUREE DE VIE — 85%
Beaucoup moins longue que les autres FF, mais comptez une dizaine d'heures.

JOUABILITE — 85%
Très simple. Il faut juste se faire aux menus entièrement en japonais.

INTERET — 89%

Ce FF n'a graphiquement plus rien à voir avec l'original. Les "cut scenes" donnent plus de vie. Si le japonais ne vous fait pas peur, sautez sur ce bijou de RPG.

DAYTONA USA 2001

Quelques circuits comportent de jolis petits tunnels. Le bruit des moteurs y change.

Voici enfin le Daytona sur Dreamcast. Nous étions tous impatients de jouer à cette adaptation de la célèbre borne d'arcade, et vu la qualité des titres Dreamcast en ce moment, il était normal d'en attendre beaucoup…

Pas de cinématique d'intro, pas d'écrans tape-à-l'œil, on entre directement dans le vif du sujet: Arcade ou Championnat? Quatre voitures sont proposées, ainsi que cinq trains de pneus différents. Ce choix de véhicule et de pneus est important, car le tracé des circuits varie énormément. En clair, il sera quelquefois impossible de gagner une course si l'on ne possède pas la bonne configuration. Sur ces tracés, on rencontre diverses difficultés: virages longs, chicanes, courbes serrées, dévers, longues lignes droites… Et, bien sûr, on retrouve les dénivelés hallucinants, bien connus des adeptes de la borne d'arcade. Côté décors, le jeu reste fidèle à celui des salles: simples mais plutôt jolis. Les caisses sont bien modélisées, et on assiste quelquefois à de beaux reflets et effets de lumière. On est cependant loin du visuel des grands jeux de caisses de la Dreamcast, comme par exemple F355 ou MSR.

Conduite brutale

Contrairement à la version arcade qui offrait un plaisir de conduite quasi immédiat, ici il faut un bon temps d'adaptation avant de maîtriser sa machine. La sensibilité du pad y est pour beaucoup, et le calibrage dans le menu des options n'y change pas grand-chose. Il en résulte une conduite délicate, et peu précise. Les voitures virent par à-coups, et il faut une bonne dose de sang-froid pour trajecter proprement. D'un autre côté, il faut aussi maîtriser les grands dérapages accompagnés de rétrogradages furieux pour négocier les virages serrés. De plus, il est nécessaire de jouer en boîte manuelle si l'on veut avoir une chance de monter sur le podium. En effet, le niveau est particulièrement élevé, et il est conseillé de ruffer un max, sans faire de fautes… Au final, le jeu est sympathique, mais n'offre pas les sensations de la borne d'arcade. Moins plaisant, moins fun, le jeu risque vraiment de décevoir ses adeptes…



On débute les courses aux dernières places. Ensuite, il faut se faufiler dans le peloton.



La seconde vue intérieure est étrange et ne procure aucune sensation de vitesse.



Une des courses du deuxième championnat se déroule sur un ovale de vitesse. Tout à fond!

Il est préférable de déraper dans les virages serrés.

AVIS — OUI, MAIS…

On s'amuse avec ce Daytona USA 2001, mais on ne peut s'empêcher d'être déçu. Certes, l'esprit de la borne d'arcade est là, mais le fun et la facilité de pilotage ont diminué. On a vraiment l'impression de se battre contre son véhicule, la sensation de ne pas en être totalement maître domine. On pouvait également espérer un petit relookage des graphismes, mais bon je chipote. Au risque de m'attirer l'opprobre des puristes (dont je tairai le nom), je dirai que Daytona est un très bon jeu, mais pas un hit…

ZANO



La vue pilote offre un excellent compromis entre sensations et facilité de pilotage.



Les caisses sont stylées et bien modélisées.



Les gamelles sont fréquentes. Il faut avoir le slip bien accroché.

COURBES ET DÉNIVELÉES

Une des raisons du succès de Daytona tenait à ses tracés originaux et riches en sensations. Evidemment, on retrouve ces circuits dans le jeu Dreamcast, mais ils ne sont pas tous accessibles dès le début. Il va falloir les débloquer en mode Championnat.



Il vaut mieux avoir une caisse avec une bonne accélération pour négocier ces montées.



En vue intérieure, les tracés offrent de bonnes sensations.



Au bout de cette descente, on frôle les 350 km/h. Autant dire que ca ruffe !

AVIS OUI, MAIS...

Ce nouveau Daytona est particulièrement attendu par les connaisseurs. De prime abord, le moins que l'on puisse dire est qu'il risque de laisser nombre de joueurs dubitatifs. A part une vitesse d'animation optimisée, ce Daytona ne se différencie pas tellement de son prédécesseur. Les réglages sur les voitures permettent de relancer l'intérêt et la profondeur des parties. Les circuits manquent de variété et, au final, le pilotage demande un temps d'adaptation inédit pour un jeu orienté arcade. Un Daytona classique mais un peu décevant.

TOXIC



- **Version : IMPORT**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : SEGA**
- **Éditeur : SEGA**
- **COURSE DE VOITURES**
- **1-2 JOUEURS + INTERNET**

- **Contrôle : MOYEN**
- **Difficulté : PROGRESSIVE**
- **Niveaux de difficulté : 3**
- **Sauvegarde : VM**
- **Compatible : PURUPURU PACK**
- **Vibrations : MOYENNES**

PRESENTATION — 82%
Pas d'intro, mais des menus simples et fonctionnels.

GRAPHISMES — 89%
Pas terribles pour de la Dreamcast, mais l'ensemble est plutôt joli et coloré.

ANIMATION — 92%
Aucun problème de ce côté, mais la vue intérieure n'est pas très confortable.

MUSIQUE — 82%
Discrète mais agréable.

BRUITAGES — 82%
Le strict minimum, et ils ne sont pas assez variés.

DUREE DE VIE — 89%
Le nombre de circuits est satisfaisant, et le mode en ligne promet d'être chaud !

JOUABILITE — 85%
Très incisive, le moindre à-coup est fatal. Un temps de prise en main est nécessaire.

INTERET — 87%

Daytona est toujours plaisant, mais la délicatesse des commandes nuit au plaisir, et les adversaires sont trop bêtes.



Si l'on choisit l'option simulation, accélérer fort en sortie de courbe devient périlleux.

En vue subjective, sans les affichages à l'écran, ça le fait carrément.

Les autres pilotes se retournent pour voir celui qui va les enrhumer.

moto gp

Testé en version import il y a deux mois (C+ 107), ce Moto GP nous avait plutôt séduits. Aujourd'hui, il est disponible en Europe, et c'est avec plaisir que nous repartons pour quelques tours de piste.

A première vue, pas grand-chose n'a changé entre la version japonaise et cette version européenne. A part bien sûr l'ensemble des textes qui ont été traduits en français. On retrouve donc le mode Arcade et ses cinq courses, le Championnat, les modes Challenge et Duel. Les pilotes et leurs bécanes sont les mêmes, et l'on roule donc toujours aux côtés de grosses pointures.

Un jeu complet

Contrairement à beaucoup de jeux de course à licence, ce Moto GP ne se contente pas de proposer un simple Championnat. Pour pimenter les compétitions, les développeurs ont ajouté un mode Challenge qui regroupe une cinquantaine d'objectifs. On y trouve, par exemple, des épreuves spéciales chronométrées sur une portion de circuit, qui peuvent se comparer aux épreuves des permis dans les autres jeux. On dispose d'une trentaine de secondes pour passer une série de courbes, ou effectuer un départ canon. Les autres challenges se réalisent dans les autres modes, soit en Time Attack, soit en Arcade, soit en Championnat. Il faut, par exemple, doubler quinze concurrents en un tour, terminer premier de la saison dans chaque niveau de difficulté, etc. En réussissant ces challenges, on débloque de nouvelles motos et pilotes, des photos de circuits, et on accède aux cinq tracés en "reverse".

Pilotage technique

Sur la moto, le jeu réclame la plus grande attention de la part du pilote, ainsi qu'une bonne dose de sang froid. Il ne faut pas être brusque, surtout si l'on choisit l'option simulation. Il faut travailler ses entrées en virage et arrondir au maximum les courbes, trajecter à mort quoi… Bref, tout se joue au freinage et à l'accélération, le placement en courbe est primordial. Au début, le comportement des bécanes surprend, et on les trouve étonnement lentes dans les virages. Mais, petit à petit, on se familiarise avec les techniques de pilotage et les circuits, et l'intérêt du jeu prend alors toute son ampleur. Bref, le pilotage est captivant et assez réaliste, le seul regret est qu'il n'y ait que cinq circuits différents pour s'exprimer.

Une bonne réalisation

Visuellement, ce Moto GP tient la route, et il semble que cette version européenne soit un peu plus colorée que son aînée japonaise. Côté animation, le décor défile très bien, et la sensation de vitesse est excellente, surtout en vue intérieure. Bon, il y toujours un peu de scintillement, mais nous sommes quand même devant l'un des plus beaux jeux de moto sur console. Seul le bruit des bécanes déçoit un peu, et soûle au bout de quelques heures. Regrettons également l'absence d'un mode Slip. Mais bon, ce titre s'impose quand même comme un incontournable pour tout passionné de moto et adepte du pilotage technique.



On retrouve les trois personnages cachés. Ici c'est Klonoa sur son Solex.

Les bécanes lèvent souvent le nez à l'accélération.

AVIS OUI !

Plus je joue à ce Moto GP, plus je le trouve intéressant. Il est vrai que la conduite surprend lors des premiers tours de roues, mais dès que l'on a pigé le truc, il devient difficile d'en décrocher. Le mode Challenge y est pour beaucoup… En tout cas, les sensations sont là, seule l'IA des adversaires laisse un peu à désirer. Enfin, côté graphismes, ce jeu est quand même très beau, et la retranscription des circuits est impeccable. Bref, si vous aimez les deux-roues, foncez !

ZANO



Lorsque l'on percute une autre moto, on fait une belle figure. Switch appelle ça "se faire percutave la tronche".



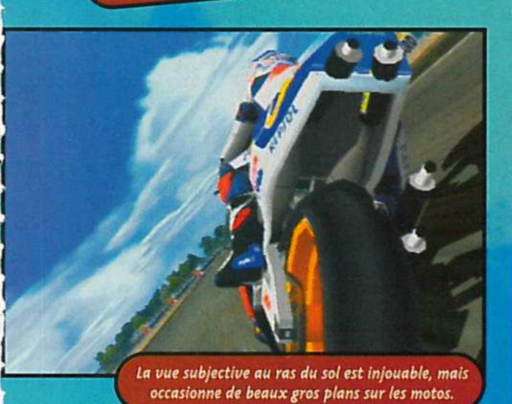
Il y a toujours de magnifiques Replays après chaque épreuve.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : FAIBLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : MOYENNES



La vue subjective au ras du sol est injouable, mais occasionne de beaux gros plans sur les motos.



En mode Time Attack, plusieurs fantômes sont proposés pour avoir des temps de référence.

TRAJECTER A MORT ET ENROULER DU CABLE

Ce Moto GP est technique, et gagner les courses nécessite une bonne maîtrise de sa machine ainsi qu'une bonne connaissance du circuit. Les réglages proposés ne sont pas franchement convaincants, mais ils permettent quand même d'améliorer le freinage ou la tenue de route en courbe.



La meilleure trajectoire est bien sûr l'intérieur, avec une remise progressive des gaz en sortie.



Les chicanes sont traitresses, il faut les couper le plus possible sans rouler dans le sable.



Il faut souder la poignée le plus tôt possible en sortie de courbe pour enrhumer les autres dans les lignes droites.

AVIS OUI !

Comme beaucoup de joueurs, la conduite m'a un peu dérouté lors des premières minutes. Mais, petit à petit, on sent sa moto dans le pad et on se prend au jeu des trajectoires parfaites. On doit trouver le juste milieu entre courbes souples et freinages incisifs. Par contre, j'aurais aimé des réglages plus profonds et quelques pistes supplémentaires. Mais bon, dans l'ensemble, ce Moto GP vaut le détour et vous occupera de belles heures.

TOXIC

PRESENTATION — 90%

Une cinématique énergique et magnifique. Des menus stylés et fonctionnels.

GRAPHISMES — 91%

Pas vilains du tout, mais un peu tristes. Il y a encore du scintillement.

ANIMATION — 94%

Rien à dire, le défilement est excellent et aucun clipping n'est perceptible.

MUSIQUE — 80%

Quelques thèmes agréables, mais on s'en passe sans problème.

BRUITAGES — 88%

Relativement complets, mais les moteurs manquent de pêche et de réalisme.

DUREE DE VIE — 88%

Cinq circuits, c'est un peu juste. Mais le mode Challenge est là pour nous motiver.

JOUABILITE — 88%

Un temps d'adaptation est nécessaire, mais après c'est le bonheur...

INTERET — 90%

Pas de gros défauts et beaucoup de qualités. Les adeptes de simulation de moto vont prendre leur pied !



007 Le Monde ne Suffit Pas

Deux mois seulement après avoir fait le beau sur Playstation, James Bond est de retour. Cette fois-ci, c'est sur N64 que l'espion le plus célèbre débarque, et avec lui, une aventure inédite et superbement rythmée.

Si la version Playstation suivait pas à pas le déroulement du film, cette mouture N64 ne fait que s'en inspirer. Certes, ceux qui ont vu le film reconnaîtront sans problème les scènes dont s'inspire le jeu, mais les actions à effectuer sont tout droit sorties de l'imagination des programmeurs. Quinze niveaux sont proposés dans Le monde ne suffit pas. Dans chacun d'eux, 007 est confronté à différentes situations qu'il doit résoudre s'il veut être payé à la fin du mois : libérer et protéger des otages, mettre la main sur une valise d'argent, désamorcer une bombe ou encore piéger des téléphones dans une villa infestée de malfrats. La vie d'agent secret ne connaît décidément pas de repos. Pour vous aider dans votre mission, différentes armes et gadgets sont mis à votre disposition par Q : montre-grappin, montre-stunner, lunettes à rayons X, décodeur de poche, perce-coffre, scanner d'empreintes digitales, pistolet silencieux, M47 allemand, Frinesi Special 12, GL 40, Magnum Raptor, etc. De quoi vous infiltrer partout et réduire en bouillie n'importe quel adversaire. La vue proposée, comme dans tout bon Doom-like, est subjective. L'animation proposée est d'un bon niveau, car fluide et rapide. Les mouvements des adversaires sont eux aussi réussis grâce à l'apport de la motion capture qui leur confère une attitude réaliste, notamment lorsqu'ils sont abattus et tombent lourdement sur le sol. Reste l'intelligence artificielle des adversaires, qui est à peu près celle d'un attaquant du PSG... c'est-à-dire pas très élevée : on en vient à bout trop facilement.

Le niveau à ski profite d'animations très souples qui donnent vraiment l'impression de la glisse.

AVIS OUI !

Le monde ne suffit pas sur N64 est à cent mille années lumière de la version PS. Le jeu est complètement différent, même s'il s'agit toujours d'un Doom-like : les missions s'enchaînent et ne se ressemblent pas. Les graphismes, grâce au Ram Pak, sont d'une grande finesse et les animations gagnent en fluidité. Les décors, même s'ils sont un peu flous, sont riches en détails. On se rapproche du mythique GoldenEye grâce au mode Multijoueur et aux très nombreux niveaux secrets à débloquer.

NIIICO

Vos adversaires sont partout. On en trouve parfois accrochés aux câbles d'ascenseur.

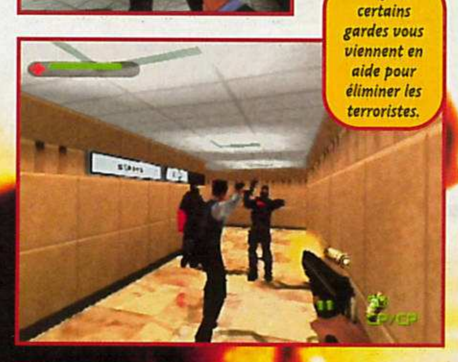
Ne comptez pas vous accrocher au ballon avec le grappin : contentez-vous d'attraper la corde qui pend.



Les lunettes à rayons X permettent de voir à travers les murs.



Certaines armes, comme le Magnum, tuent vos adversaires d'un seul coup.



Parfois, certains gardes vous viennent en aide pour éliminer les terroristes.

MULTIJOUEUR

Comme dans GoldenEye, et plus généralement, comme dans la plupart des Doom-like, Le monde ne suffit pas dispose d'un mode Multijoueur. Différentes parties sont proposées, et pas moins de 15 niveaux vous attendent. En fonction du niveau de difficulté choisi et du temps mis pour terminer certaines missions, vous débloquerez certains niveaux multijoueurs.



L'originalité du mode Multijoueur : on peut jouer à quatre simultanément sur un même écran...

... mais aussi seul contre 3 bots, comprenez des adversaires dirigés par la console N64. On joue alors en plein écran.

AVIS OUI !

Décidément, c'est toujours la N64 qui rend le mieux justice à James Bond. Bien qu'il ne soit pas tout à fait au niveau du génial GoldenEye, Le monde ne suffit pas est un excellent jeu d'action en 3D. Tous les ingrédients des films de 007 sont au rendez-vous : des armes variées pour blaster les ennemis et toute une panoplie de gadgets qui vous permettront de remplir les nombreuses missions. Ce jeu bénéficie d'une réalisation soignée, avec notamment des graphismes colorés, grâce à l'Expansion pack. De plus, les fans apprécieront les extraits du film diffusés avant chaque mission. Une réussite.

AHL



- **Version :** OFFICIELLE
- **Dialogues :** ANGLAIS
- **Textes :** FRANÇAIS

- **Développeur :** EUROCOM
- **Éditeur :** ELECTRONIC ARTS
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- **Contrôle :** BON
- **Difficulté :** PROGRESSIVE
- **Niveaux de difficulté :** 3
- **Sauvegarde :** CARTE-MÉMOIRE
- **Compatible :** KIT VIBRATION, RAM PAK
- **Vibrations :** ASSEZ BONNES

PRESENTATION — 85%
Des cinématiques très courtes entre les niveaux. Tous les textes sont en français.

GRAPHISMES — 89%
Le Ram Pak offre des graphismes plus fins et une grande fluidité.

ANIMATION — 90%
Les mouvements en motion capture sont superbes. On se croirait dans un film.

MUSIQUE — 80%
Le thème du film est sous-exploité et la musique se fait rare durant le jeu.

BRUITAGES — 82%
Toutes les voix sont digitalisées et d'un excellent niveau... mais en anglais.

DUREE DE VIE — 88%
Le mode Solo est très bien fichu et différent de la PS. A quatre, on rigole !

JOUABILITE — 90%
La prise en main est excellente et le personnage répond à nos exigences.

INTERET — 90%
Ce James Bond est un excellent Doom-like qui surclasse la version PS grâce à une action soutenue et un mode Multijoueur superbe.



Longtemps attendu, Grandia II arrive enfin chez nous. Ce titre va étoffer un genre cruellement indigent jusqu'ici sur Dreamcast : le RPG. Cet opus utilise les capacités de la machine, et les graphismes ne manqueront pas de vous surprendre.

Dans les boutiques, vous pouvez faire des achats, mais aussi parler à Mr Tutorial.

Détail devenu une règle dans le RPG: les héros forment une équipe de quatre.

AVIS **OUI !**

Grandia II est une pure merveille. Ce jeu allie beauté et intérêt. Malgré son côté linéaire, on reste scotché devant son écran du début jusqu'à la fin. De plus, l'aventure est assez longue et la difficulté est progressive. Les combats n'intervenant pas toutes les dix secondes, on ne se lasse jamais. De toute manière, ils sont très bien faits et pêchus. Si vous êtes un fan de RPG et que vous possédez une Dreamcast, sautez sur ce bijou. C'est le seul genre qui faisait défaut sur la console de Sega.

KAEL

Ce titre est le premier grand RPG traditionnel sur la console 128 bits de Sega. Et quelle claque ! Développé par Game Arts, Grandia II n'est pas la suite directe du volet sorti il y a pas mal de temps sur Saturn et Playstation. Il en reprend cependant le principe. Vous incarnez Ryudo, un missionnaire des Geohound. Vous êtes engagé par le prêtre de Granas pour escorter Elena jusqu'à une église afin qu'elle participe à l'emprisonnement de Valmar, pour l'empêcher de revenir sur terre. Les choses ne se passeront pas comme vous l'auriez espéré… Vous devrez ensuite mener la belle prêtresse jusqu'à une autre église. Durant votre périple, vous ferez la connaissance d'un tas d'autres personnages, et vous découvrirez le terrible secret que cache Elena.

Aventure en 3D

L'aventure se déroule de manière très linéaire. Vous arrivez dans un nouveau lieu, vous rencontrez les villageois, vous les aidez, et vous continuez votre route. Tel sera votre pain quotidien. Au cours de ces quêtes parallèles, vous pourrez en apprendre de bien bonnes sur l'histoire du pays et les origines de Valmar. Utilisant les hautes capacités de la Dreamcast, Grandia II est entièrement en 3D (personnages et décors). Pour se déplacer au mieux, vous pouvez effectuer des rotations de caméra. Cela peut s'avérer important pour découvrir certains objets cachés et des passages menant à la suite des niveaux. Graphiquement, ce titre est saisissant. Les textures sont belles et fines, et les détails ne manquent pas. Les grands déplacements s'effectuent directement sur la carte, en plaçant le curseur à l'endroit voulu. Cela évite les longs trajets, parfois inutiles. Contrairement à beaucoup de RPG, les ennemis sont visibles à l'écran. Les combats à répétition n'ont donc plus lieu d'être. Mais vous devrez quand même en faire, histoire de gagner de l'expérience et des sous, avec lesquels vous achèterez de l'équipement puissant. En effet,



Les boss de fin de donjon sont généralement impressionnants. Et très résistants.



En parlant à tout le monde, des missions vous seront confiées. Les réussir est indispensable pour continuer l'aventure.

HELP !

Grandia II n'est pas bien difficile. Il comporte cependant son lot de petites choses à découvrir, juste pour le fun. Ensuite, il y a quelques astuces qu'il faut connaître, si vous ne voulez pas vous perdre dans les larges donjons en 3D.


Ce petit renard est la mascotte du jeu. De nature craintive, il se méfie de vous.


Pour gagner sa confiance, il faut le nourrir. Il raffole des poof nuts et en désire trois. Les deux premières se trouvent dans la grotte, et la dernière vous est remise par un villageois.

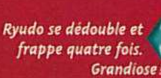

Pour vous remercier, il vous accompagnera et éclairera votre route. Trop cool !


Dans les donjons, des balises servent parfois à vous repérer. Allumez toutes les torches. Vous savez ainsi par quels endroits vous êtes déjà passé.

JUSTE POUR LE PLAISIR

Les pouvoirs vont vous étonner. Ce mélange 3D/images de synthèse est stupéfiant. Pour vous, lecteurs de Consoles+, en voici un échantillon. Attention les yeux !


Ce pouvoir a pour effet de rapprocher les membres d'une même équipe. Joli !



Ryudo se dédouble et frappe quatre fois. Grandiose !


Ryudo réceptionne l'ennemi par un bon coup d'épée. Sublime !


Mon préféré. Lorsque Millenia s'énerve, elle fait appel aux ailes de Valmar. Incroyable !

GRANDIA II

ce serait bête de se retrouver en slip devant un boss bien costaud. De plus, Game Arts a voulu innover, dans les combats. Le facteur temps a pris de l'importance (comme dans Final Fantasy).

Des combats pêchus

En bas de l'écran, une jauge est découpée en trois parties: attente, commande et action. Des petits symboles représentant les combattants la parcourent. Dans la première partie, ils attendent. Dans la deuxième ils préparent leur action, et dans la dernière, ils l'exécutent. Selon les personnages et la commande qu'ils ont à faire, le mouvement sera plus ou moins rapide. Les combats se déroulent à un rythme très soutenu et les temps d'attente sont infimes. Il existe trois sortes d'attaques. La première, le Combo, permet d'infliger deux coups à son adversaire. La deuxième est le coup "critique". Il fait moins mal que le premier, mais a la capacité de retarder l'attaque de l'adversaire. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez même gagner un long combat sans prendre un seul coup. La dernière attaque, vous vous en doutez, c'est la magie. Et c'est là que ça se complique.

Magies de synthèse

Cette dernière option se divise en deux catégories: skill (aptitude) et attaque magique. Au départ, vos personnages sont très pauvres en attaques. Après chaque victoire sur un monstre, vous gagnez de l'argent (logique!), des items (re-logique!), mais, également, des points de magie (MP) et de "spécial" (SP). A partir de là, vous êtes libre de faire évoluer les personnages. Petite explication: les nouvelles aptitudes ne s'acquièrent pas avec l'expérience. Il faut les acheter. Cela s'effectue hors du champ de bataille. Plus la magie ou l'attaque est puissante, plus elle coûte cher. D'autres paramètres doivent également être pris en compte (voir encadré). Les incantations, même si elles ne sont pas aussi jolies que dans Final Fantasy (le top), sont tout de même incroyablement réalisées. Les développeurs ont habilement mélangé 3D et image de synthèse. On en prend vraiment plein les yeux. Le plus dingue, c'est qu'on ne distingue pas toujours la différence entre le jeu et les scènes qui s'interposent. Il faut vraiment le voir pour le croire.

Des menus complets

La compréhension de toutes les options du jeu ne pourra pas se faire immédiatement. Il y en a des tas. Heureusement, vous pouvez à tout moment aller voir Mr Tutorial, qui vous expliquera tout ce que vous désirez connaître. Ecoutez bien ce qu'il a à vous dire. Si vous ne le faites pas, vous serez perdu et vous ne pourrez pas profiter pleinement de vos acquisitions (armes, œufs, etc.). Ses explications évolueront au fil de votre aventure; n'hésitez pas à aller le voir le plus souvent possible.

En attendant Skies of Arcadia

Malgré son aspect traditionnel, Grandia II est un RPG ultra-complet. Il vous livrera sa richesse au fil de votre progression. Et malgré son côté linéaire, vous serez captivé par le scénario et les musiques, composées par une pointure, Noriyuki Iwadare. En attendant Skies of Arcadia, l'autre gros titre du genre, laissez-vous tenter par ce jeu. Son seul défaut est de ne pas être traduit en français, et c'est bien le seul...

Les sauvegardes s'effectuent soit dans les auberges, soit grâce à ces cônes multicolores.

FIGHT CLUBS

Contrairement à beaucoup de RPG, les petits combats dans Grandia II ne sont pas répétitifs et ennuyeux. Ils vous demanderont même un peu de stratégie. En effet, réussir à ne pas se faire toucher est un challenge de taille.



Le Critical permet de retarder l'attaque de l'adversaire que l'on touche.



Si le timing est bon, il est possible d'attaquer un ennemi à plusieurs. Bonjour les dégâts!



Les magies peuvent logiquement être lancées. Les effets de lumière sont bien travaillés.



Le counter a pour effet d'annuler l'attaque que l'ennemi devait vous lancer. Un coup de chance bien cool.

AVIS OUI !

J'aime beaucoup ce Grandia II. D'abord, les phases de combat sont très vivantes, techniques et captivantes, et, heureusement, pas trop nombreuses. Par ailleurs, le jeu est vraiment réussi graphiquement, et certaines magies s'avèrent superbes. Bref, énormément de qualités, pour quelques petits défauts : une aventure un peu linéaire et des scènes de dialogues un peu longues parfois. Enfin bon ! le fan de RPG sera totalement comblé par ce titre...

ZANO

ACHATS

Après avoir vaincu des boss, vous obtenez des grimoires. Dans ces derniers, vous pouvez stocker des capacités. Mais elles vous coûteront des SP. Les magies et les super attaques doivent également être payées. Ces dernières sont classées en plusieurs catégories représentées par des œufs. Tous les personnages peuvent en utiliser un.

Les capacités du grimoire ne peuvent pas être apprises par tous : une capacité pour un perso.

Chaque œuf représente un élément. Un personnage qui prend le Mist Egg n'aura que des magies de type électrique et vent.

Des skills peuvent être achetés. En posséder certains peut en débloque d'autres.

Il faut gagner des points, en remportant des combats.

Les magies sont classées dans trois catégories.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : GAME ARTS
- Éditeur : UBI SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 82%
Rien de transcendant. Les quelques cinématiques sont très médiocres.

GRAPHISMES 94%
De haut niveau ! Ce n'est ni Shenmue ni Eternal Arcadia, mais la 3D est très fine.

ANIMATION 92%
Très réaliste. Il est possible d'effectuer des rotations très rapides.

MUSIQUE 95%
Très bonne. Ça fait plaisir d'entendre des thèmes qui sonnent vraiment RPG.

BRUITAGES 90%
Les voix en anglais sont sympas. Dommage qu'elles interviennent peu...

DUREE DE VIE 93%
Environ 40 heures. De nombreuses heures en plus pour tout débloquer.

JOUABILITE 92%
Des menus complexes. Mais le tutorial est si bien fait qu'on apprend très vite.

INTERET 95%

Premier grand RPG de la Dreamcast, Grandia II arrive à point nommé pour satisfaire tous les fans. Une véritable bombe... en anglais.



Durant les missions, Nell, votre compagnon de route, vous donnera des conseils.

Le lock est pratique et évite de perdre du temps à viser.

ARMORED CORE 2

Armored Core 2 est la suite du premier volet sorti il y a longtemps sur PS. Les robots reviennent pour un titre similaire, mais boosté à la puissance PS2.

Armored Core vous propose de prendre les commandes de robots de combat suréquipés et de réussir les diverses missions que vous avez choisi d'accomplir. Dans cet épisode, vous êtes sur Mars, une des nombreuses colonies terriennes. Vous venez d'intégrer l'équipe des Raven, déjà présents dans le premier volet sur Playstation. Pour gagner votre croûte, il faut aider ceux qui sollicitent vos services. En effet, vous incarnez une sorte de chasseur de primes. Des grandes organisations ou des groupuscules secrets vous demanderont d'accomplir diverses missions à travers la planète rouge. Les objectifs à remplir sont très diversifiés, et vont de la protection rapprochée à la destruction de masse. Si vous réussissez, vous gagnerez de belles sommes d'argent qui s'avéreront bien utiles.

Chaque détail compte

Plus vous avancerez dans le jeu, plus la difficulté se fera sentir (normal). Chaque étape vous demandera des aptitudes bien précises. A certains moments, il faudra faire preuve de rapidité; et à d'autres de puissance. Il faut donc constamment modifier son robot en fonction des besoins. Ces changements s'effectuent entre les missions. Il est possible d'acheter et de vendre des tas d'accessoires, mais attention, il faut veiller à ne pas trop surcharger son engin, ni à dépasser la puissance maximale autorisée.

Excellent à deux

Le principal intérêt du premier volet résidait dans le mode 2 joueurs: un jeu de combat de robots, un peu à la manière de Virtual On (Sega), qui fit jadis fureur en arcade. Ce volet propose comme son aîné deux modes Multijoueur. Le premier en écran splitté, et le deuxième avec le câble Link. Pour ce mode, il est possible de charger le robot que vous utilisez dans le mode Mission depuis votre carte-mémoire. Par rapport au premier volet, il est clair que le jeu gagne en beauté. Même si l'on constate les habituels problèmes de mémoire vidéo, les développeurs ont fait un travail admirable. Ajoutez une longue durée de vie et une bonne grosse difficulté, et vous obtenez presque un hit. Presque, car Amored Core 2 est beaucoup trop lent, et le plaisir s'en trouve diminué...



Entre chaque mission, vous recevrez des e-mails.



Le mode Arena, vous propose de tester votre puissance.

AVIS OUI, MAIS...

Amored Core fait honneur à la PS 2. Le jeu est long et vraiment sympa. De plus, les objectifs des missions sont très variés et il est possible de choisir celle que l'on désire effectuer. Le tableau aurait pu être parfait, s'il n'avait pas été gâché par un problème de jouabilité. Ce jeu étant très lent, on ne peut pas faire ce qu'on veut. Les ennemis attaquent de tous les côtés, et on se retrouve vite coincé: impossible de shooter ou d'esquiver au bon moment. Frustrant!

KAEL

CRÉATION

Ce qu'il y a de bien dans Amored Core, c'est que l'on peut vraiment créer le robot de ses rêves. Mais pour ça, il faut de l'argent et du temps. En effet, les diverses parties du robot coûtent cher, et l'élaboration d'un "beau" logo vous demandera du temps.



Grâce à l'argent que vous aurez gagné vous pourrez acheter plein d'équipement.



Dans le garage, vous assemblez les parties de votre engin de guerre.



L'éditeur de logo demande un temps d'adaptation. Avec de la patience, on arrive à faire des choses pas trop nulles.





Avant chaque mission, vous verrez une petite scène en 3D qui met bien dans l'ambiance.



Les nombreux effets spéciaux sont très sympas.



Les attaques surviennent de partout. Il faut être prudent et ne pas foncer tête baissée.

AVIS OUI, MAIS...

J'avais joué à Armored Core lors de sa sortie sur la première Playstation, je m'étais pris d'intérêt pour ce petit jeu de mechas (énormes robots japonais). Il n'a jamais été très rapide dans son déroulement, contrairement à Virtual On de Sega. Cette version PS2 est bien entendu plutôt jolie: textures soignées et détaillées, nombreux effets spéciaux. Pas de quoi se taper la tête contre les murs néanmoins. Le gros défaut du jeu, c'est sa lenteur et sa jouabilité. Si ces deux paramètres avaient été plus travaillés on aurait eu un hit. C'est bien dommage...

SWITCH



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: FROM SOFTWARE
- Éditeur: UBI SOFT
- ACTION 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 2
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK, CÂBLE LINK
- Vibrations: BONNES

PRESENTATION 85%
Les scènes sont courtes mais bonnes. Elles mettent dans l'ambiance.

GRAPHISMES 85%
Des décors vides, des robots détaillés et des problèmes liés à la faible mémoire vidéo.

ANIMATION 84%
C'est fluide mais trop lent. Un peu plus de pêche aurait été la bienvenue.

MUSIQUE 80%
Atroce. Même pour les fans de techno.

BRUITAGES 86%
Excellents. Ça explose dans tous les sens. Dommage qu'on ne les entende pas plus.

DUREE DE VIE 90%
Ultra longue, et les divers modes vous amuseront très longtemps.

JOUABILITE 80%
Effectuer une rotation ou un déplacement rapide s'avère laborieux.

INTERET 87%

Avec un poil de rapidité en plus, ce jeu aurait été une vraie bombe. Il reste néanmoins intéressant. Surtout en mode 2 joueurs.

PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン

Petit à petit, la Dreamcast nous dévoile ses possibilités de jeu on-line. Quake III nous en a donné un aperçu récemment, mais nous attendions tous ce fameux Phantasy Star Online (PSO pour les intimes).



Les combats occasionnent de beaux effets de lumières.

AVIS OUI !

L'écart d'intérêt entre le mode Solo hors ligne et le jeu en ligne à plusieurs est énorme. D'une part, PSO est vraiment dur lorsqu'on est seul, et l'on y tourne assez rapidement en rond. Par contre, dès que l'on se connecte et que l'on fait partie d'une équipe, le jeu prend de l'ampleur. La stratégie y occupe une place plus importante, et le dialogue entre les joueurs est obligatoire. Enfin, côté réalisation, ce PSO est étonnant sur de nombreux plans, et tourne vraiment bien sûr le Net. Bref, jouez en ligne, mais gare aux factures!

ZANO

COMMENT ÇA MARCHE ?

En France, nous pourrons nous connecter via le serveur européen de Sega. Il sera opérationnel dans les jours à venir (on l'espère), et les communications seront facturées au tarif local. Ce serveur européen sera relié à ceux du Japon et des USA, et les joueurs du monde entier vont donc pouvoir se rencontrer et jouer ensemble. Nous attendons ce moment avec impatience car peu de personnes étaient connectées lors du test de ce jeu. Tout s'est très bien passé, mais il est possible que l'affluence des joueurs du monde entier réduise les performances des serveurs, ce que nous ne souhaitons pas, bien sûr. Mais sait-on jamais... Enfin, certaines rumeurs font état de légers bugs sur les versions japonaises, notamment sur le système de sauvegarde. Mais chez Sega France, on nous a assuré que ces défauts seraient corrigés sur nos versions PAL.



Le troisième boss vous donnera du fil à retordre. Mieux vaut avoir un bon budget téléphone...

LE JEU EN LIGNE

Il serait dommage de ne pas se risquer à passer quelques heures dans le monde de PSO en ligne. On peut intégrer diverses équipes de joueurs et échanger avec eux impressions, conseils, armes... La communication est simplifiée, et agrémentée de symboles amusants (mais les injures sont censurées). On peut échanger sa Guild Card avec d'autres joueurs, ce qui permettra de les retrouver à n'importe quel moment, lors de connexions ultérieures.



De petites bulles s'affichent au-dessus des persos. Attention, tous les autres joueurs de l'équipe voient le message.



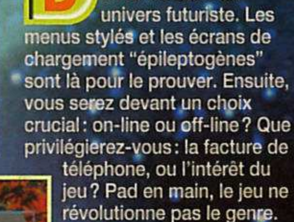
Les symboles prédéfinis sont utiles, surtout dans l'action.



C'est à ce guichet que l'on arrive en se connectant. On visualise, puis on choisit son équipe de joueurs.

Avec mon pote anglais, on a bien massacré ce boss...





Le premier boss est simple. Il faut lui blaster les pattes pour le faire tomber, puis lui frapper la tronche.



Les décors sont soignés et vivants. Il n'est pas rare de croiser des insectes ou des oiseaux...

Dès la console allumée, on entre dans un univers futuriste. Les menus stylés et les écrans de chargement "épileptogènes" sont là pour le prouver. Ensuite, vous serez devant un choix crucial: on-line ou off-line? Que privilégierez-vous: la facture de téléphone, ou l'intérêt du jeu? Pad en main, le jeu ne révolutionne pas le genre. On y incarne un personnage, qui, au fil des combats, va grimper en expérience et apprendre toutes sortes de magies. On récolte des objets variés, des items, et l'on se bastonne en permanence. Les adeptes du genre ne seront pas déboussolés.

Deux jeux en un

En mode Off-line, on joue tout seul: on peut explorer les différents lieux, ou bien exécuter des missions pour garnir sa bourse de la monnaie locale, les mesetas. On choisit sa mission à un guichet appelé Guild des chasseurs. Il s'agit, en général, de rendre un service à un autochtone, comme, par exemple, retrouver des personnages, récupérer des items spéciaux, glaner des informations sur les monstres... Ces missions s'effectuent quelquefois en temps limité et nécessitent donc une bonne connaissance des niveaux. Pour aller plus vite, des personnages se joindront temporairement à votre quête, ce qui facilite les combats et la progression, car les niveaux sont infestés de bestioles en tout genre. Comme par hasard, le jeu se révèle nettement plus fun lorsqu'on est accompagné, ce qui naturellement nous incite à essayer le mode On-line. En se connectant, deux options s'offrent à vous: créer ou intégrer une équipe. Ces équipes sont composées de quatre joueurs, et comme en off-line, on a le choix entre effectuer des missions ou explorer les niveaux. Là, le jeu prend une tout autre ampleur, notamment, lorsqu'on arrive à s'entendre avec ses coéquipiers sur la stratégie de combat.

Communication simple

Le point fort du mode On-line est son système de communication entre les joueurs. Même sans clavier, il est très simple de dialoguer avec ses coéquipiers, mais cet accessoire se révèle quand même très pratique... Ensuite, la barrière de la langue n'est plus aussi contraignante qu'auparavant: des expressions prédéfinies sont automatiquement traduites dans la langue de vos interlocuteurs, ce qui facilite la tchatche avec les équipiers japonais, espagnols, anglais, italiens... Autre point fort, le système de Guild Cards. Il peut s'apparenter à une carte de visite que chaque joueur peut personnaliser et envoyer à ses partenaires, après quoi, lors de chaque connexion, il sera identifié. Ainsi, il est facile de se composer une liste de joueurs aux côtés desquels on a déjà combattu. Enfin, pour donner un aspect encore plus fun au jeu, on peut utiliser les petits symboles prédéfinis, et



exprimer son humeur à ses coéquipiers par un simple clic. Que l'on soit seul ou en équipe, le jeu consiste en grande partie à combattre tout ce qui bouge. En général, ce sont des monstres que l'on rencontre, cependant, quelques personnages viendront aussi vous provoquer. Mais pas de quoi en faire un slip ! Les bestioles diffèrent selon le lieu, et plus on avance dans le jeu, plus leur niveau augmente.

Des armes à gogo

Pour se défendre, les personnages disposent d'une attaque simple, qui peut être réalisée sous forme de Combo. Ainsi, les coups peuvent être portés par série de trois. Par ailleurs, l'utilisation des magies est capitale, et il est possible d'en posséder un grand nombre. Celles-ci peuvent être affectées à une touche du paddle, pour pouvoir les déclencher à tout moment. Magies réparatrices, magies destructrices, feu, eau, glace, tout y passe, mais chaque perso ne peut pas toutes les maîtriser. Enfin, l'autre aspect important est ce que les développeurs ont baptisé le Mag. C'est une sorte de petite bestiole qui vole derrière vous en permanence, et qui peut avoir son utilité à certains moments. Elle évolue en même temps que le personnage, si on lui donne quelques items de temps à autre. Plus on frappe les ennemis (ou plus on réussit de parades), plus elle se charge en magie. Et lorsque sa jauge a atteint les 100 %, elle peut délivrer une attaque d'une violence inouïe.

Il est beau, il est beau

Sur le plan de la réalisation, il n'y a pas grand-chose à reprocher à ce PSO. Que ce soit on-line ou off-line, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement, et l'ensemble visuel est tout simplement superbe. Chaque lieu possède son atmosphère, ses couleurs, et le niveau de détails est très élevé. De même, les personnages sont stylés, et chacun possède ses propres mouvements et ses propres enchaînements. Etonnamment, tout cela fonctionne très bien sur l'Internet. Seule la bande-son demeure un ton en dessous, les musiques n'étant pas ce que l'on a entendu de mieux. Mais bon, le reste du jeu est diablement bien réalisé, et le temps nécessaire pour en voir la fin est tout simplement énorme. Pour lui trouver un vrai défaut, on dira que le niveau de difficulté en off-line est un peu trop élevé, surtout les boss. Bref, un jeu comme on les aime, indispensable, mais gare à la prochaine facture France Telecom.



Les magies consomment du TP, il est donc nécessaire de se prévoir une touche pour s'alimenter.



La caméra n'est pas automatique, il faut constamment presser L pour rester derrière son perso.



Certains ennemis peuvent vous paralyser quelques instants.



Il ne faut pas se laisser encercler par les monstres, sinon il devient délicat de s'en tirer.

ATTAQUES ET PARADES

Il est possible de combattre efficacement sans avoir recours aux magies. A l'épée ou au gun, on peut réaliser des séries de trois coups, à condition d'avoir trouvé le bon timing sur le bouton du pad. Les personnages sont aussi capables de parer les attaques, mais ceci ne marche pas systématiquement.



Souvent, le troisième coup du Combo est plus puissant que les deux précédents.


Les parades des attaques adverses sont utiles, mais il est préférable de ne pas trop compter dessus.



Exécuter ces attaques n'est pas difficile, mais on regrettera qu'il n'y ait pas un lock à la Zelda.

L'ESPRIT D'ÉQUIPE

Dans PSO, on ne la joue pas trop perso... Le niveau de difficulté sur le Web est tel qu'il paraît assez délicat de s'aventurer seul dans les immenses niveaux du jeu. De plus, les ennemis sont vicieux, et cherchent par tous les moyens à vous entourer, à vous paralyser ou à vous empoisonner... Pour avancer, vous avez besoin des autres joueurs, et eux aussi ont besoin de vous. De ce fait, la complicité s'installe naturellement, et l'on se surprend à être tout triste lorsqu'un Japonais inconnu qui vous a ressuscité plusieurs fois se déconnecte, ou alors, à s'attacher à un Américain bien bourrin qui passe son temps à dire des "go" et "ok", parsemés de "fight!" rageurs. Bref, le on-line, c'est top...



Encercler les monstres est une bonne tactique, qui vient assez naturellement.

Contre les boss, il est préférable de se concerter afin de mettre une tactique au point.



Certaines portes ne s'ouvrent que si chaque joueur se place sur un interrupteur.

Lorsqu'un joueur est à terre, les autres peuvent lui porter secours.

AVIS OUI !

Phantasy Star Online peut se targuer d'être le premier jeu véritablement en ligne de la Dreamcast, et quel jeu ! Il est passionnant, même si se plonger paraît très difficile au début. L'interface est certes un peu complexe, mais tellement bien pensée ! Et contrairement à ce qu'on pourrait croire, le jeu en ligne avec le modem 33.6 de la Dreamcast passe plutôt bien. De plus, Sega a choisi de le traduire d'entrée dans différentes langues. Le jeu a vraiment été conçu pour s'éclater avec des amis à l'autre bout de la planète !

GIA

LES MAGIES

Plus il progresse, plus votre personnage apprend de magies. On peut en attribuer une à chaque bouton de la manette, ce qui permet de les utiliser comme bon vous semble. Lorsque votre Mag atteint les 100 %, d'autres magies sont alors disponibles, tout dépend de son niveau, mais ses magies remplacent une partie de celles de votre personnage. Il est donc nécessaire de bien configurer votre pad grâce au menu dédié à cet effet.



Comme d'habitude dans ce genre de jeu, plus le personnage progresse, plus les magies sont puissantes.



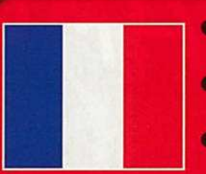
Une magie pour attaquer tous les ennemis d'une salle.



Le Mag déclenche des attaques particulièrement impressionnantes et destructrices.



Il faut posséder des attaques permettant de toucher les ennemis de loin.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- RPG-AVENTURE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : CONSÉQUENTE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU, CLAVIER
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 92%
Une séquence d'intro sympathique, et des menus très pratiques.

GRAPHISMES 92%
Colorés et fins, les persos et les décors sont stylés.

ANIMATION 90%
Les rotations de caméra s'effectuent sans problème.

MUSIQUE 84%
Pas terribles, mais très discrètes.

BRUITAGES 90%
Relativement complets, mais un peu trop timides.

DUREE DE VIE 96%
En solo, on se lasse un peu, mais en ligne, c'est très difficile d'en décrocher.

JOUABILITE 86%
Diriger le perso n'est pas évident, et l'absence de pause est problématique.

INTERET 91%
En solo, PSO est très sympathique, mais s'avère répétitif. Par contre, en ligne, il devient carrément prenant et interminable (96%).

CHAMPIONSHIP SURFER

Rider avec les dauphins, le rêve !

Alors qu'Activision projette secrètement d'adapter les talents de Kelly Slater sur PS2, Mattel Interactive nous propose un jeu de surf des mers... Les nostalgiques verseront une larme en repensant à California Games, mais qu'ils se rassurent, on est enfin parvenu à obtenir de la vraie 3D ! Bref, un bon jeu de surf, avec quelques bons morceaux de O'Neil et Cody (pas Gerry) Lopez.

Rester dans le tube vous permettra de gagner pas mal de points, mais tout comme dans la réalité, c'est plutôt difficile.

Enfin un jeu de surf. Et, rassurez-vous, le résultat est plus qu'honnête. Le jeu se déroule en 3D, selon une vue de haut qui zoome au moment des sauts. Bref, une caméra dynamique. Comme lorsque l'on surfe réellement, on se retrouve ici à plat ventre sur une planche, les pieds dans l'eau, le nez pointant vers un horizon plein de promesses et de futures conquêtes féminines, essayant de choper LA vague...

Couché sur la board

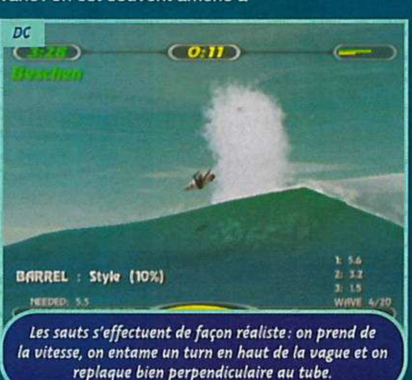
Heureusement, il est possible de prendre quasiment toutes les vagues durant les cinq premiers stages, mais ensuite, ça se corse. L'exercice devient d'ailleurs énervant, et l'on comprend que les développeurs aient intégré le paramètre réaliste des séries aléatoires... Il aurait toutefois fallu fournir des mouvements supplémentaires de crawl au rider, tout en 3D, pour qu'il ait une chance de catcher une déferlante. Frustrant, comme l'est le fait de ne pouvoir prendre que deux vagues dans un run où deux mille points en artistique sont demandés. Cela mis à part, le principe est fort simple. Vous commencez couché sur la board, une vague arrive par-derrière, et une fois que vous êtes bien en haut, face à la pente, il vous faut monter ("take-off" pour les initiés). Ici, une simple pression sur un bouton suffit. Ensuite, il faudra enchaîner des virages pour prendre de la vitesse dans le sens de déroulement de la vague, backdoor (gauche à droite) ou frontdoor (l'inverse). Après quoi on peut effectuer différentes actions sur la vague ou en l'air, comme des grabs ou des slashs (gros virages), et même des rotations.

Requin ou épaulard ?

Le mode Championnat vous propose d'effectuer des sessions contre d'autres surfeurs. Vous êtes noté par les juges, et le plus gros total des trois meilleurs runs l'emporte. Dans le mode Arcade, c'est différent, un quota de points artistiques est à effectuer, avec moult obstacles sur la vague : mines, cameraman plongeur, body boarder, requins, épaulards, etc. C'est plutôt difficile. Reste qu'il est dommage que le jeu ne soit pas un peu plus varié : on est souvent amené à refaire la même chose et les modes proposés ne sont pas assez originaux. Heureusement, le mode Rumble permet de bonnes parties à quatre.



Le souffle de la vague ne vous éjectera pas, mais il est bien là. Encore un paramètre qui augmente le réalisme.



Les sauts s'effectuent de façon réaliste : on prend de la vitesse, on entame un turn en haut de la vague et on replaque bien perpendiculaire au tube.

AVIS OUI, MAIS...

Bonne nouvelle : ce jeu de surf des mers est potable. Il ne sent pas la marée noire, mais ce n'est pas Hawaï non plus... Les graphismes sont tout à fait convenables sur DC, voire jolis. Les rouleaux sont bien modélisés, l'impression générale est plutôt satisfaisante. Les caméras dynamiques assurent un bon spectacle, les zooms durant les passages dans le tube ou lors des sauts donnent un côté vidéo interactive agréable. A deux ou plus, on s'amuse bien et les modes sont plutôt réussis. Toutefois, sur PS, ce titre est beaucoup moins jouable.

SWITCH

En mode Arcade, il faudra compter avec nombre d'embûches lors du run : mines, plongeurs cameramen, requins, etc.



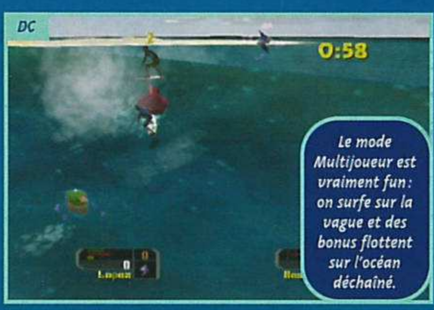
La version Playstation du jeu est assez réussie, quoique beaucoup moins jouable. Les vagues semblent elles aussi un peu différentes.



- Version : IMPORT
- Dialogues : –
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KROME
- Éditeur : MATTEL
- SURF
- 1-4 JOUEURS SIMULT. DC
- 1-2 JOUEURS SIMULT. PS

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (4 BLOCS)
- Compatible : VIBREUR
- Vibrations : BONNES



Le mode Multijoueur est vraiment fun : on surfe sur la vague et des bonus flottent sur l'océan déchaîné.





La caméra rapprochée est vraiment bien pour les photos, mais nulle à jouer ! Shane Beschen et d'autres surfeurs connus sont présents, comme le jeune Jonjon, qui promet.



A la fin du temps imparti, la vague se referme inexorablement sur le surfer comme une coquille Saint-Jacques sur une crevette (sic).

AVIS BOF !

Sur console, les jeux de surf sont rares. Ce titre devrait satisfaire les vrais passionnés de ce sport. Les figures possibles sont toutes présentes et les vagues sont immenses. De plus, la musique est chouette. Mais à moyen terme, la lassitude guette. Une fois que l'on commence à maîtriser sa board, on s'ennuie ferme. Les vagues se ressemblent toutes plus ou moins, et les modes proposés ne sont pas variés. En bref, ce Championship Surfer s'adresse aux fans et seulement à eux. Les néophytes continueront de préférer le bon vieux snowboard.

KAEL



Lors de la compétition, les trois meilleurs scores de vos runs successifs s'additionnent. Remarquez au passage cette superbe gerbe d'eau.

PRESENTATION 75%
Une intro avec des images superbes. L'encodage vidéo est moins réussi sur DC.

GRAPHISMES 82%
Pas mal. Les effets spéciaux sont peu nombreux et les surfeurs ne cassent rien.

ANIMATION 80%
Fluide et plutôt rapide. Le surfer est trop raide et manque d'animations corporelles.

MUSIQUE 79%
Le genre "Surfin' USA", faut aimer...

BRUITAGES 84%
On aurait aimé qu'ils soient plus riches.

DUREE DE VIE 80%
Finir tous les modes demandera du temps, à moins d'être lassé avant.

JOUABILITE 85%
Une bonne heure sera nécessaire pour apprendre à jouer.

INTERET 80%
80% pour la version DC. 70% pour la PS. Même s'il n'atteint pas des sommets, ce titre est bien réalisé et nettement plus fun que Surf Riders.

Quelques mois seulement après la version PC, les rockeurs psychédéliques signent leur retour sur Dreamcast. Ce Doom-like très classique met en scène les personnages d'un groupe de hard mythique des années 70 et plonge le joueur dans un monde dévasté et rempli de créatures machiavéliques. Bienvenue en Enfer.

Ce clown, hybride d'humain et d'araignée, est plus impressionnant que résistant. On en vient à bout facilement.

KISS Psycho Circus
The Nightmare Child

Le principe des Doom-like n'a pas changé depuis le célèbre Doom sorti sur PC, il y a plus de sept ans. Il s'agit toujours de trouver la porte de sortie du niveau dans lequel vous évoluez, et de défoncer accessoirement la tête de vos ennemis à l'aide d'armes récupérées durant la partie. Votre armement s'étoffe au cours du jeu: si au départ on ne dispose que d'un simple sabre, on récupère rapidement des armes à feu hallucinantes aux effets dévastateurs. Les effets spéciaux proposés sont d'ailleurs très inégaux: parfois magnifiques, parfois complètement ratés. Faire exploser un baril d'essence, par exemple, n'est pas plus spectaculaire que dans la version de Doom sur PC (sorti en 1993). A cette occasion, on frôle le ridicule.

100 % farine animale

Le nombre de vos adversaires et leur résistance varient en fonction du niveau choisi. Ils apparaissent généralement là où vous ne les attendez pas et ne vous lâchent plus d'une semelle. Rassurez-vous, quelques coups bien placés suffisent alors à les réduire en bouillie et autres farines animales (garanties sans prion). Le bestiaire est très inégal et l'on retrouve souvent les mêmes monstres au cours du jeu. De plus, leur apparence n'est pas toujours du meilleur goût. Là encore, on oscille entre le bon et le moins bon.

Un étal, des étaux

Les niveaux, entièrement en 3D temps réel, bénéficient de textures assez jolies, mais présentent des couleurs beaucoup trop sombres. On se promène dans des villes et des bâtiments qui, finalement, se ressemblent tous un peu. De plus, l'action se limite essentiellement à flinguer tout ce qui bouge. Il y a bien quelques interrupteurs à actionner de-ci, de-là, mais pas de quoi attraper la migraine ni en bouffer son paddle! A réserver aux apprentis bouchers.


Comme dans le jeu Gauntlet, les monstres sortent parfois d'un générateur: détruisez-le pour être enfin tranquille.



Cette grosse mama en maillot rose est très résistante: utilisez les armes les plus puissantes pour vous en débarrasser.

AVIS — OUI, MAIS...

Que peut-on reprocher à ce Kiss Psycho Circus? Rien! Si ce n'est qu'il est la parfaite conversion de la version PC. Niveaux, monstres et armes sont en tous points identiques. On se promène dans des niveaux peu vastes, très linéaires et sans grande surprise. Les monstres apparaissent toujours aux mêmes endroits et leur intelligence artificielle dépasse rarement celle du slip de Lagaff. On appréciera tout de même la prise en main excellente et la variété des armes... et c'est tout.

NIIICO



Si le moteur graphique est très réussi, il arrive que le jeu subisse de lourds ralentissements quand il y a trop d'ennemis sur l'écran.



Attention à cet adversaire, certaines armes sont inefficaces contre lui : elles rebondissent sur son ventre. Utilisez les plus puissantes.



La dernière arme est de loin la plus dévastatrice : sorte de magie, elle déchiquette tous les ennemis à l'écran.

AVIS OUI, MAIS...

À l'exception du superbe Quake III (qui n'est vraiment intéressant qu'en mode Multijoueur), les Doom-like sont très rares sur Dreamcast. Si Kiss n'est pas ce qui se fait de mieux dans le genre, il devrait quand même satisfaire les amateurs. On ne se prend pas la tête pour progresser, mais on blaste à tout va, ce qui est quand même le but de la manœuvre. Le jeu est gore à souhait et certains ennemis sont parfaitement répugnants, ce que je trouve assez réjouissant. En revanche, il ne faut pas chercher la moindre nouveauté et le jeu se termine un peu rapidement. A recommander aux inconditionnels.

AHL

AMAS D'ARMES

Comme tout Doom-like qui se respecte, Kiss Psycho Circus dispose d'une panoplie d'armes conséquente. Cependant, comparé à certains jeux du même genre, Kiss ne figure pas dans le peloton de tête de l'originalité : l'armement proposé est assez restreint.



Le sabre est finalement l'arme la plus efficace : les coups portés sont puissants et illimités.



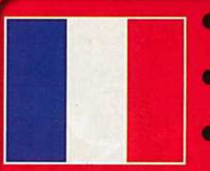
Ce gros fusil qui tire plusieurs balles à la fois n'est pas terrible : on met trop de temps à recharger.



Le fouet sert à s'agripper à des crochets pour atteindre des passages situés en hauteur ou encore pour pulvériser ses adversaires.



Le fusil à plasma est pratique, car sa cadence de tir est très rapide. A utiliser quand l'ennemi est en nombre.



- **Version :** OFFICIELLE
- **Dialogues :** -
- **Textes :** ANGLAIS

- **Développeur :** THIRD LAW
- **Éditeur :** TAKE 2
- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR

- **Contrôle :** BON
- **Difficulté :** PROGRESSIVE
- **Niveaux de difficulté :** 3
- **Sauvegarde :** 3 BLOCS
- **Compatible :** PURUPURU
- **Vibrations :** ASSEZ BONNES

PRESENTATION 70%
Quelques cinématiques. Des options peu nombreuses. Le strict minimum.

GRAPHISMES 85%
Des décors plutôt sombres : on évolue parfois dans le noir presque total.

ANIMATION 86%
Un excellent moteur graphique malgré des ralentissements de temps à autre.

MUSIQUE 85%
Avec un titre comme celui-ci, on ne pouvait échapper aux musiques hardos.

BRUITAGES 65%
La qualité des bruitages est pauvre : c'est répétitif et ça manque d'ambiance.

DUREE DE VIE 80%
Le jeu est assez linéaire et pas bien long. On en vient à bout assez rapidement.

JOUABILITE 90%
Prise en main rapide. On contrôle son personnage de fort belle manière.

INTERET 80%

Un Doom-like pur et dur : action à gogo et réflexion minimum. Le jeu manque d'ambiance et les niveaux sont un peu tristes.

DARK CLOUD

ダーククラウド

ジオラマRPG

Voici enfin Dark Cloud, l'un des gros jeux de ce début d'année en import sur PS2. Il est le résultat d'un mélange entre aventure et RPG, mais il tente cependant de se démarquer du genre avec quelques originalités...

Sans être révolutionnaire, la séquence d'introduction donne le ton: la réalisation semble avoir été particulièrement soignée. C'est beau, très coloré, et particulièrement fin; donc amplement suffisant pour nous mettre l'eau à la bouche. Le scénario, quant à lui, est loin d'être révolutionnaire: un gros méchant a détruit les villages et fait disparaître leurs habitants. Toan, le héros que l'on incarne, est le seul rescapé et va donc secourir ses congénères... Le jeu se découpe en plusieurs parties distinctes: dans un premier temps, il faut arpenter d'immenses donjons à la recherche d'objets et d'items en tout genre. Puis, dans un second temps, il faut reconstruire les villages, un peu à la manière de Populous: en plaçant les maisons les unes à côté des autres et en organisant son territoire.

Exploration totale

Les donjons sont immenses et se divisent en étages. Evidemment, ils sont infestés de bestioles qu'il faudra combattre. Heureusement, lorsque l'on a terminé un étage, il ne sera plus nécessaire d'y retourner, à moins bien sûr d'y avoir oublié un objet important. Et, pour couronner le tout, si l'on meurt, on ne recommence pas le donjon en entier, mais seulement l'étage où notre

PAS À PAS

Maîtriser le japonais est utile, mais pas indispensable pour avancer dans Dark Cloud. En effet, beaucoup de passages sont expliqués et détaillés par de petites bandes dessinées originales. C'est un vieillard qui apparaît à des moments clefs de l'aventure et qui vous fournit ces tuyaux.



Un schéma montre qu'en plaçant une pierre sur son épée, on la fait évoluer.



Ici, une vidéo explique le déroulement des combats automatiques.



A tout moment, on peut consulter un livre contenant des images et des infos sur les villages.

AVIS OUI, MAIS...

La PS2 progresse, c'est indiscutable. Ce Dark Cloud le prouve, il est vraiment clean visuellement et très facile à jouer. Cependant, les décors manquent de détails, et sont parfois carrément vides. D'un autre côté, si la durée de vie est excellente, et si la quête est originale, je me suis souvent ennuyé, ayant l'impression de faire toujours la même chose. Avec des combats plus palpitants (notamment avec des ennemis ayant un semblant d'intelligence), le jeu aurait gagné en intérêt. Mais ceux qui aiment le genre devraient s'amuser un bon moment.

ZANO



Un étage sur deux des donjons contient une cascade qui permet de revitaliser son perso et de remplir sa bouteille d'eau.



Les effets lumineux sont nombreux et réussis, et les angles de caméra sont impeccables.

quête s'est arrêtée. Ouf! Plusieurs actions doivent être effectuées à chaque étage : d'abord, il faut collecter les éléments permettant de reconstruire les villages. Ils sont stockés dans de grosses sphères, et indiqués sur la carte lorsque l'on a trouvé la Pierre-boussole. Ensuite, il faut collecter les items nécessaires à sa survie contenus dans les coffres : potions, médicaments et… eau ! Eh oui, lorsque notre héros gambade et se bagarre, cela lui donne soif, et il faut donc l'hydrater régulièrement sous peine de perdre de précieux points d'énergie. Dans un même temps, il faut collecter les armes et ustensiles divers servant au combat. Ainsi, on pourra augmenter les aptitudes de nos personnages – certains villageois nous rejoindront – et se constituer un stock de gadgets utiles pour fracasser les bestioles qui rôdent. Enfin, il faut chercher les clefs et accessoires nécessaires à l'ouverture des portes, notamment celles qui permettent d'accéder à l'étage inférieur. Ce sont généralement les ennemis qui les détiennent, mais l'usure des armes complique particulièrement la tâche, et oblige à choisir ses cibles…

Reconstruction des villages

Bâtir les maisons n'est pas si simple qu'il y paraît. En effet, il faut tout d'abord récupérer quatre ou cinq éléments qui composent chaque habitation. Par exemple, pour le moulin, il faut une roue à aubes, une lampe, un escalier… et les habitants de la maison. Ce travail se fait petit à petit, pendant l'exploration des donjons. Ensuite, on assemble ses trouvailles dans un menu spécial, et on les place sur la carte. L'idéal étant de se servir des photos souvenirs des villages pour être sûr de tout pouvoir placer. Hormis les maisons, on place les cours d'eau, les arbres, les ponts et les chemins. Ensuite, on peut s'y balader pour admirer son travail. Cependant, cette reconstruction progressive des villes a une autre utilité, car les villageois vont vous aider. Ainsi, il sera plus facile de s'approvisionner



Certaines rencontres sont assez inattendues. Ce chat est important !



De nombreuses petites séquences ponctuent l'aventure. Leur qualité est excellente.



On place ses maisons et ses différents objets comme dans un jeu de simulation classique.

COLLECTER ET CONSTRUIRE

Avant de bâtir, on doit réunir un minimum de pièces nécessaires à la réalisation du bâtiment. Il peut s'agir des parties solides, ou encore d'accessoires… Il faut aussi y loger ses occupants. Ensuite, pour que le propriétaire vous aide ou vous soit utile, il faut lui donner tout ce qui lui est nécessaire.



En plaçant les premiers petits symboles au bon endroit, la construction peut démarrer.



Il est ensuite possible de discuter avec les habitants.



Lorsque le magasin est opérationnel, on peut y vendre et acheter des choses très utiles.



On peut également se balader dans les bâtiments que l'on vient de bâtir pour chercher des coffres.

Dark Cloud

ダーククラウド

ジオラマRPG

en items lorsque l'on aura reconstruit la maison du vendeur. De plus, plusieurs coffres sont situés dans les maisons ; l'occasion idéale pour agrandir son stock d'items et son arsenal.

Un travail de longue haleine

Explorer les immenses donjons et reconstruire les villages demande beaucoup de temps. La durée de vie du jeu est donc particulièrement satisfaisante. Cependant, il s'avère un tantinet répétitif, car les donjons contiennent en général plus de quinze étages. Mais bon, de temps à autre, quelques surprises viennent égayer l'aventure, comme par exemple les rencontres avec les autres personnages importants. Côté réalisation, si la finesse graphique est au rendez-vous, certains décors s'avèrent vides et très peu variés. D'un autre côté, la bande-son est assez répétitive, et les thèmes proposés ne resteront pas dans les mémoires. Par contre, le gameplay est presque impeccable et le maniement du perso se fait avec beaucoup de facilité. On retrouve notamment le "lock à la Zelda" pendant les combats, et on appréciera la gestion de la caméra qui se fait avec le joystick droit du paddle. Bref, si globalement le jeu est bien ficelé, on aurait cependant apprécié une aventure un peu plus courte, mais plus intense...

COMBATS ACTIFS

Contrairement à un RPG classique, on ne lance pas d'attaques à tour de rôle, ni de grosses magies dévastatrices. En règle générale, c'est à l'épée que l'on se bat (ou avec une autre arme suivant le personnage). Le lock permet de tourner autour de son adversaire, et les touches R1 et L1 servent à parer une attaque ou à changer de cible. Suivant l'ennemi, on peut utiliser des items spéciaux, comme des bombes ou du poison.



Lorsque l'adversaire est locké, on peut lui tourner autour et se concentrer sur ses attaques.



Certains combats sont spécifiques. Il faut appuyer sur une touche au bon moment pour parer ou attaquer. Un peu comme dans Shenmue.



Chaque personnage possède des aptitudes spécifiques. La fille est idéale pour shooter les adversaires de loin avec son lance-pierres.



Les journées passent. Ainsi, on visite le village de nuit ou en plein jour.

En combinant les différentes sortes de pierres, on modifie les caractéristiques de ses armes.

Ce boss est coriace, mais il réserve des surprises...

神獣ドラン



Un point d'exclamation indique qu'une action peut être effectuée.

Chaque objet trouvé est visualisé. On peut en stocker de grosses quantités dans son inventaire.

RENCONTRES IMPORTANTES

Pour avancer dans l'aventure, on a besoin des autres. Certains personnages se contentent de vous remettre un objet très utile, mais d'autres rejoignent votre aventure comme le veut le genre. Chacun possède des aptitudes propres et se révèle indispensable à certains moments.



Cet homme vous défie, mais vous remet aussi un objet de la plus haute importance.



La fille est la seule à pouvoir sauter; elle est indispensable pour franchir quelques passages.



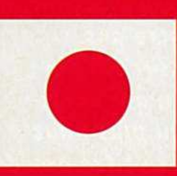
Les villageois aussi ont leur importance, ils vous remettent parfois des objets très intéressants...

Il faut compléter les cases vides pour construire et utiliser une habitation.

AVIS — OUI, MAIS...

Dark Cloud est un vrai RPG comme on les aime: long, bourré d'énigmes... et en japonais. Difficile donc de comprendre dès le début toutes les options et les subtilités du scénario. Graphiquement, je trouve ce Dark Cloud bien conçu. Notamment les effets de lumière et les ombres. Par contre, je trouve, comme Zano, que le jeu en lui-même est un peu vide. De plus, et malgré les musiques très bonnes, l'univers dans lequel vous évoluez manque cruellement de vie. Des voix digit' auraient été les bienvenues.

KAEL



- **Version: IMPORT**
- **Dialogues: –**
- **Textes: JAPONAIS**

- **Développeur: LEVEL FIVE**
- **Éditeur: SCE**
- **RPG-AVENTURE**
- **1 JOUEUR**

- **Contrôle: BON**
- **Difficulté: MOYENNE**
- **Niveaux de difficulté: -**
- **Sauvegarde: OUI**
- **Compatible: DUAL SHOCK 2**
- **Vibrations: RARES**

PRESENTATION — 90%
Une séquence d'intro agréable et colorée. Des menus sobres et simples à utiliser.

GRAPHISMES — 91%
Très beaux, lumineux et fins, mais les décors sont un peu vides.

ANIMATION — 84%
De bonnes rotations de caméra. Les ennemis boguent parfois pendant les combats.

MUSIQUE — 84%
Agréable mais peu variée...

BRUITAGES — 90%
Assez complets et bien réalisés, l'ambiance est vraiment sympathique.

DUREE DE VIE — 92%
Explorer les donjons est très long, mais un peu répétitif.

JOUABILITE — 90%
Diriger le héros est aisé, et naviguer dans les menus ne pose aucun problème.

INTERET — 88%
Avec son visuel soigné et sa grosse profondeur de jeu, ce Dark Cloud est séduisant. Mais on s'y ennuie un peu...

Fighting Vipers est sorti à l'origine sur borne d'arcade, il y a trois ou quatre ans. Adapté ensuite sur Saturn dans une version qui avait enthousiasmé au plus haut point le Panda, ce titre arcade de Sega que nous avions presque oublié fait son grand retour. Les capacités de la Dreamcast suffiront-elles à propulser Fighting Vipers 2 au rang de Mégahit?



Fighting Vipers 2

La principale originalité de Fighting Vipers, c'est son système d'armure. Les personnages du jeu en sont tous revêtus, mais bien sûr celle-ci n'est pas incassable. Et quand vous vous retrouvez en slip, sans votre carapace, mieux vaut savoir esquiver les coups, car tous font très mal... L'armure ne demeure pas le seul atout intéressant du jeu, il y aussi la particularité des rings sur lesquels les persos s'affrontent, des aires de combat entourées d'une sorte de cage. Grâce à certains coups spéciaux et surtout vers la fin du combat, il est possible d'éjecter violemment son adversaire à travers les barreaux. Assez impressionnant et vraiment satisfaisant. On avait déjà pu voir ça dans des titres comme Bloody Roar.

Rayon gameplay

Au niveau du gameplay, le jeu se rapproche tout particulièrement de Virtua Fighter 3 TB, bien que les mouvements y soient nettement moins fluides. Les commandes restent les mêmes que dans le premier volet : un bouton de poing, un de pied et un pour la garde. Les projections et autres parades s'effectuent via la pression simultanée de bouton de poing et de choppe. Il faut noter que les personnages, assez originaux dans leur apparence, répondent

Le Replay propose parfois des vues sympathiques.

Le mode Training reste tout ce qu'il y a de plus classique.

Remarquez les effets spéciaux apportés aux différents coups de poing et de pied.

Les filles ont toujours des techniques d'esquives imparables.

AVIS OUI, MAIS...

Fighting Vipers avait suscité un vif intérêt lors de sa sortie en arcade puis sur Saturn. Le revoici à la sauce Dreamcast. Les persos texturés rendent bien, mais on pourra toutefois critiquer les liaisons entre les différents polygones qui auraient pu être plus arrondies. Les décors sont parfois très réussis, hélas leur dimension n'est pas exploitée puisque les combats ne se déroulent que dans une cage. Reste le rythme enlevé, la maniabilité de bonne facture et le principe des armures qui l'empêchent de sombrer dans la médiocrité.

SWITCH

ARRACHE-TOI DE LÀ !

Outre le fait que l'on puisse détruire l'armure de son opposant, un autre paramètre rend le jeu plutôt fun. Certains coups projettent le combattant adverse à travers les grilles du ring, un peu à la manière de Bloody Roar. Un petit plus qui ajoute un peu de fun, c'est toujours agréable de défenestrer Kaelo...



Un !


Deux !



Trois !

au doigt et à l'œil. Les Combos sortent instinctivement, et un minimum de sens du rythme vous permettra de faire rebondir l'adversaire six ou sept fois facilement. De plus, un système de rétablissement en l'air rend les combats encore plus aériens et acrobatiques.

Ça bouge pas mal, mais ça sonne creux

Voilà qui résume à peu près le titre. Un mode Arcade, un mode Training et un mode Survival, c'est un peu léger ! Évidemment, le mode VS et ses combats à deux rallongent un peu la sauce, mais celle-ci reste somme toute un peu fade compte tenu du faible nombre de personnages inclus dans le jeu. Un peu plus de persos, quelques modes de jeu marrants, des décors un peu plus appliqués, et Fighting Vipers 2 serait devenu une référence. Ce n'est malheureusement pas le cas.



Les effets spéciaux sont parfois très jolis.



Bahn a perdu son armure, il ne sera pas bien difficile de l'achever.



Ce coup spécial lâché en fin de combat expédie l'adversaire à travers les grilles du ring.

AVIS BOF...

Fighting Vipers est un jeu purement arcade. Rien à débloquer à part un personnage et aucune cinématique. Sur Saturn, le premier volet avait impressionné par ses graphismes. Sur Dreamcast, il n'en est rien. On sait de quoi est capable la console de Sega en matière d'affichage 3D. Ce titre vous amusera au début, mais après, il devient vite lassant. FV est à mon goût beaucoup trop vide. Il manque des tas de choses pour en faire un "bon" jeu de baston sur console. D'autant que ce genre ne manque pas. S'il était sorti plus tôt, il aurait certainement reçu un meilleur accueil...

KAEL

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : 10 BLOCS
- Compatible : ARCADE STICK, VM, PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 80%
Les menus sont assez simples, l'intro n'impressionne pas plus que ça...

GRAPHISMES 88%
Des personnages en haute résolution, des décors moins bien.

ANIMATION 85%
Assez fluide et bien rapide. Les coups de "finish" sont impressionnants.

MUSIQUE 78%
Rock pour petits Japonais.

BRUITAGES 82%
Ils collent bien aux actions, mais restent trop discrets.

DUREE DE VIE 86%
Sympathique à deux, mais il ne rivalise pas avec Soul Calibur ou SFA3 en solo.

JOUABILITE 90%
On "combotte" facilement grâce à des contrôles bien pensés.

INTERET 82%
Un jeu de baston sympa, mais qui manque de persos, de modes et d'options Web. Sa simplicité et son fun satisferont les nostalgiques de la Saturn.



KESSEN

Avec Kessen, les possesseurs de Playstation 2 vont pouvoir s'adonner à un type de jeu bien particulier, le wargame. Le Japon médiéval sert de toile de fond à des affrontements sans pitié. Attelez les chevaux et aiguisez les lances, la bataille va commencer.

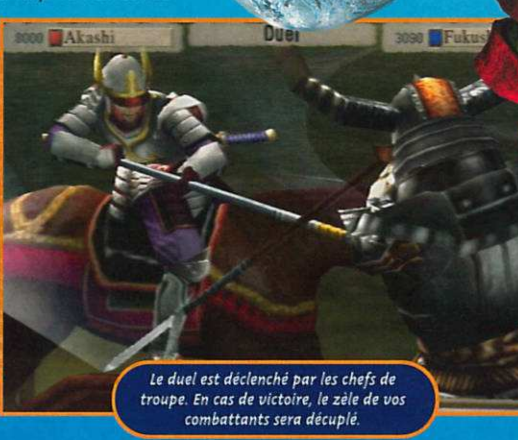
Les scénarios des batailles se déroulent pendant deux périodes du Japon médiéval, Azuchi-Momoyama (1573-1603) et Edo (1603-1867). Deux chefs, deux héros, Hideyeshi Toyotomi et Ieyasi Tokugawa, se livrent une guerre sans pitié. Vous allez devoir choisir votre camp et participer à une série de grandes batailles mythiques. Les grands chefs de clan qui ont marqué ces périodes de guerre civile se retrouvent sur les champs de bataille. A vous de préciser le placement de vos troupes et l'orientation tactique que vous voulez leur faire prendre. Les clans qui s'opposent sont sans pitié, et une bonne stratégie militaire est essentielle pour l'emporter. Vos déplacements sur le champ de bataille sont d'une grande importance pour contrer les offensives de vos agresseurs.

La guerre des seigneurs

Selon vos performances sur le terrain et la finesse de votre stratégie, vous allez pouvoir progresser sur la carte du Japon et gagner des territoires. La difficulté des situations augmente à mesure que l'on avance dans le conflit. Préalablement à tout affrontement, il est essentiel de s'interroger sur les forces en présence et de chercher les points forts de vos troupes et les points faibles de vos adversaires. La précision est de rigueur pour trouver la faille dans les défenses ennemies. Il faut enchaîner les attaques à distance et les affrontements au corps à corps. Une série de cinématiques précalculées vient agrémenter chaque coup d'éclat. De nombreuses options et menus de sélection vous permettront de personnaliser vos attaques et de tendre les pièges adéquats. L'essentiel pour gagner les batailles est de bien juger les capacités de vos chefs de troupe et de bien utiliser vos hommes sur le terrain. L'avenir du Japon est désormais entre vos mains.



Le tir de barrage des cavaliers est impressionnant.



Le duel est déclenché par les chefs de troupe. En cas de victoire, le zèle de vos combattants sera décuplé.

LES CHEFS

Voici quelques personnages emblématiques des camps qui s'opposent.



Ieyasu Tokugawa est le grand commandant des forces de l'Est. Sa force et son intelligence sont reconnues par tout le monde.



Sasuke est une guerrière qui doit aider Yukimura Sanada sur le champ de bataille.



Yukimura Sanada est un grand chevalier qui va tenter de stopper la progression de Tokugawa par tous les moyens.



Fukushima est le guerrier le plus remarquable du clan Toyotomi. Ses faits d'armes sont légendaires.

AVIS OUI, MAIS...

Kessen est un wargame intéressant, et qui plus est original. L'aspect historique enrichit l'intérêt général et la réalisation assure un spectacle de premier choix. Les options en cours de combat sont assez exhaustives, mais les situations ont tendance à se répéter. Les stratégies à employer ne sont pas très difficiles à découvrir. Par contre, le système de cinématiques précalculées limite sérieusement la jouabilité. L'ambiance générale et l'envie de progresser sur la carte du Japon sont souvent plus fortes que la lassitude due au système de jeu un peu répétitif.

TOXIC



Les canons font de gros dégâts.



Vous pourrez surprendre vos adversaires en effectuant une percée dans leurs défenses. Le spectacle est alors total.

Les tirs d'artillerie ne laissent que très peu de chance aux cavaliers.

A proximité de l'ennemi, lancez une charge de cavalerie

AVIS OUI, MAIS...

La traduction de Kessen nous permet enfin de découvrir les nombreux éléments historiques relatifs au Japon médiéval. Cela le rend assez intéressant, mais au niveau du jeu pur, il faut bien avouer que le genre est particulier (plus proche du PC). Le didacticiel est vraiment bien fait, et diriger toutes ces belles armées est assez agréable, d'autant que le jeu est vraiment bien réalisé. Ne vous attendez toutefois pas à un jeu de stratégie en temps réel comme Alerte Rouge (PS et PC) ou Age Of Empires 2 (PC).

SWITCH



- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : FRANÇAIS**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : KOEI**
- **Éditeur : ELECTRONIC ARTS**
- **WARGAME**
- **1 JOUEUR**

- **Contrôle : BON**
- **Difficulté : ÉLEVÉE**
- **Niveaux de difficulté : -**
- **Sauvegarde : 8 MB**
- **Compatible : DUAL SHOCK 2**
- **Vibrations : MOYENNES**

PRESENTATION 92%
Des belles cinématiques qui situent bien l'action. Beaucoup d'émotion.

GRAPHISMES 90%
Des combattants bien détaillés, des décors vides et des couleurs assez ternes.

ANIMATION 88%
Les mouvements des combattants sont fluides et bien décomposés.

MUSIQUE 92%
Les thèmes grandioses apportent un plus incontestable à l'action. Un peu répétitif.

BRUITAGES 89%
Les lames qui s'entrechoquent alternent avec les explosions. Dialogues bien réalisés.

DUREE DE VIE 88%
Les batailles sont longues et difficiles. La victoire n'en est que plus belle.

JOUABILITE 83%
L'interactivité est limitée aux choix stratégiques.

INTERET 89%

De beaux combats et de grands moments vous attendent. Mais les phases d'action sont un peu trop systématiques.



STARLANCER

Le plus connu des space opera est sans aucun doute Wing Commander sur PC ou encore Colony Wars sur PS... Sierra, à qui l'on doit l'excellent Half Life, sort à présent Starlancer sur Dreamcast aux USA. Un jeu qui vous propulse dans un futur où les conflits intergalactiques sont légion. Doit-on s'impatienter de son arrivée en France?

Le principe des space opera est simple: l'action se situe généralement dans le futur, et les humains ont réussi à repousser les frontières de l'espace. Ils se sont installés sur de nombreuses planètes qu'ils exploitent au maximum. Bien sûr, des conflits d'intérêts se manifestent et des guerres intergalactiques éclatent.
Dans Starlancer, comme dans les autres jeux du genre, on contrôle un vaisseau spatial entre deux cinématiques bien fournies. Les missions sont variées: escorte d'un vaisseau de ressources, recherche d'indices, protection du vaisseau mère, etc. Mais attention! Il ne suffit pas de tirer à tout va sur n'importe qui. Pour mener à bien vos objectifs, quatre modèles de vaisseaux sont disponibles. Il y aussi quatre classes de vaisseaux, qui seront accessibles durant l'aventure galactique. Au début on commence en Bronze, puis on évolue en Argent, puis en Or, pour finir en classe Platine.

L'armement

Les vaisseaux peuvent être équipés de plusieurs types de missiles: on les choisira donc en fonction du genre d'ennemi rencontré. Mais généralement, on ne possède pas un gros stock de munitions, mieux vaut donc les utiliser avec parcimonie. Le tir classique est à base de laser, tout comme les hyper propulseurs. Il est cependant déconseillé de s'en servir à une cadence régulière pendant longtemps. Le tir se recharge lorsqu'on ne l'utilise pas, et plus on tire, plus la cadence diminue. Les propulseurs peuvent tenir pendant une centaine de secondes. Passé ce quota, il faudra vous contenter de la vitesse normale. Pour s'en servir, rien de plus simple: une double pression de la gâchette droite et vous voilà propulsé.

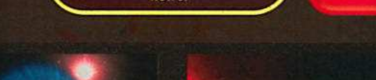
Éblouissant

Voilà, il n'y a pas grand-chose de plus à savoir pour jouer, à part comprendre l'anglais et les réceptions radio un peu foireuses. N'oubliez pas que les ordres donnés sont très précis et ne pas les respecter pourra conduire à l'échec pur et simple de la mission.
En conclusion, ajoutons que Starlancer, premier bon jeu du genre sur Dreamcast, est éblouissant et intéressant. Une conversion PC-DC parfaitement réussie, donc.



Gros plan sur le vaisseau ennemi.





Dans cette mission il faut scanner les débris d'un vaisseau mère pour y retrouver la boîte noire.

AVIS OUI !!!

Quelle beauté, quelle ambiance, quelle mise en scène! Starlancer est à mon sens un des plus beaux space opera sur PC, et maintenant sur DC. De plus, il est très facile à prendre en main. Plusieurs vues sont disponibles, et plusieurs armes également... Les missions sont vraiment très scénarisées, les rebondissements sont nombreux, et on aura rarement l'impression de rejouer deux fois la même mission. J'attends avec impatience de nouvelles adaptations des produits Sierra: Ground Control et Homeworld, eux aussi excellents, seraient les bienvenus sur DC.

SWITCH





Les vaisseaux sont parfois énormes... heuh... pardon, souvent énormes.



Les briefings sont bien détaillés.

DANS TA GUEULE !

Dans l'espace, vous n'avez pas intérêt à vous retrouver en slip. Ça caille et il y a tout plein de vaisseaux méchants qui font rien qu'à vous tirer dessus. Voici d'ailleurs quelques morceaux choisis.



Les explosions sont très détaillées. On voit même les débris.



Incroyable, toutes les étapes des explosions sont reproduites dans le jeu.



Le début de la fin...



Un nombre incroyable d'effets spéciaux et de détails.

AVIS OUI !

Encore une conversion PC réussie sur Dreamcast. Cette console en a décidément dans le slip... Starlancer possède une bonne ambiance, celle que l'on recherche dans ce genre de jeux. Les combats sont mouvementés, variés, et l'arsenal dont on dispose est particulièrement complet. Bon, je trouve la prise en main un peu délicate, mais petit à petit on s'y fait. Quant à la réalisation graphique, je ne vous en parle même pas, elle est impeccable. Bref, un bon jeu qui devrait plaire aux amateurs de virées spatiales.

ZANO



- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SIERRA
- Éditeur : SIERRA
- SPACE OPERA
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : 10 BLOCS
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 90%
Les menus sont agréables et réussis, l'intro est magnifique.

GRAPHISMES — 92%
Les textures des vaisseaux sont impeccables, les effets spéciaux incroyables.

ANIMATION — 90%
Les escouades de vaisseaux gigantesques bougent avec une rare fluidité à l'écran.

MUSIQUE — 86%
Les divers thèmes collent très bien à cette odyssée spatiale.

BRUITAGES — 90%
Rien à dire ! Laser, missiles, dialogues... Les bruitages sont vraiment complets.

DUREE DE VIE — 89%
Le jeu est difficile, mais pas injouable. Il vous tiendra longtemps en haleine.

JOUABILITE — 90%
Pas de problème : les différents vaisseaux répondent au doigt et à l'œil.

INTERET — 92%

Assurément, le meilleur space opera disponible sur Dreamcast. Graphismes splendides, scénario intéressant... Bref, un hit !



Disney's Dinosaur

Pas de fin d'année sans une grosse production Disney. Dans le cas présent, Picsou nous sort un "Jurassic Park" pour les enfants. Disney's Dinosaur ne se déroule pas à la même époque que le film de Spielberg. L'action a lieu à l'ère du Crétacé (il y a 170 millions d'années). Trois amis dinos, Aladar, Zini et Flia, vont tout faire pour préserver leur espèce... et les autres.

PS2

Les personnages acquièrent des points d'expérience en fonction des objectifs réalisés et des ennemis terrassés.

Aladar, n'a pas eu une enfance ordinaire, iguanodon d'origine, il fut adopté par une famille de lémuriens, suite à des péripéties subies par l'œuf où il incubait. C'est dans cette famille qu'il a fait la connaissance de Zini, un petit lémurien (doublé par Jamel en VF). Mais un terrible événement se produit ensuite : un météore percute la Terre, provoquant chaos, tornades, raz de marée, irruptions volcaniques et assèchement des sols. Bref, la totale ! Zini et Aladar rencontrent ensuite Flia, un ptéranodon. La fine équipe est enfin réunie et va tout tenter pour sauver la horde de dinosaures. Le jeu se déroule en 3D vue de haut. On contrôle tour à tour le lémurien, l'iguanodon et le ptéranodon, mais on pourra également avancer en mode collectif, nos trois héros se déplaçant alors de concert.

La especialidad

A chacun sa spécialité. Flia peut cueillir des objets en hauteur, Zini lancer des projectiles et Aladar casser des rochers ou des arbres avec la tête. Chaque niveau comporte plusieurs objectifs. Flia fera souvent office d'éclaireur, quant à Zini et Aladar, ils mettront tout en œuvre pour rendre le chemin praticable. Le soft mélange habilement plates-formes et aventure. Les personnages gagnent des points d'expérience (XP), peuvent porter des objets et obtenir de nouvelles attaques. Les objets ramassés ont diverses fonctions : les fruits redonnent de l'énergie, les astéroïdes permettent de faire de gros dégâts, et les pierres, lancées par Zini, font des ravages. Signalons que, parmi ces dernières, on en trouve même des phosphorescentes qui peuvent éclairer les endroits sombres. Enfin, il y a les Power Stone, qui permettent à chacun d'utiliser son attaque spéciale, très pratique contre les ennemis résistants... Vous voilà fin prêt pour mener la horde de dinosaures, prisonnière d'un environnement hostile, vers la terre promise. Mais attention, la route sera longue et semée d'embûches...


DC

Dans cette mission, il faut mener un petit groupe vers le reste de la horde. Une petite reconnaissance s'impose et de nombreux ennemis sont là.


PS2

Les plantes sont bien utiles : elles remontent le niveau d'énergie. Ici, Flia est en plein "dogfight".


PS2

Dans certaines missions, vous devrez nourrir certains de vos amis.

AVIS OUI, MAIS...

Voilà un petit jeu de plates-formes/aventure sympa. Le principe est marrant mais connu : à savoir, "l'union fait la force". Le côté aventure n'est pas mal, et suit la trame du film. Mais le jeu possède quelques petits bogues et sa réalisation graphique n'est pas toujours attrayante. Quelques effets lors des attaques, et c'est tout... L'environnement reste bien vide, et un peu plus de couleurs et de détails ne nous aurait pas flingué les rétines. De plus, le déroulement est un peu linéaire et répétitif. Bref, un jeu qui fait plutôt pâle figure face aux gros titres des deux machines.

SWITCH


PS2

Dans l'encyclopédie, on peut voir les espèces rencontrées lors de l'aventure. "Crétacé dit le Cœlacanthe!"


PS2

Flia peut ramasser des branches enflammées et brûler les troncs obstruant le passage.

AVIS SYMPA !

Même si graphiquement, Dinosaur ne paie pas de mine, le jeu est vraiment sympa. Contrôler trois animaux préhistoriques disposant d'aptitudes différentes est intéressant. Cela force à bien réfléchir avant d'agir. De plus, les scènes qui séparent chaque niveau sont somptueuses. Normal, vu qu'elles sont directement tirées du film ! Personnellement, je le trouve un poil plus agréable sur PS2 que sur Dreamcast. La manette y est pour beaucoup. Mais la jouabilité est tout de même très agréable sur DC.

KAEL


PS2

Les tornades sont redoutables, veillez à ne pas trop vous en approcher.

Zini peut lancer des pierres. Pratique pour éliminer les ennemis à distance.

PS2

DC

En mode Collectif, si vous êtes attaqués par un ennemi, Zini, qui est monté sur votre dos, ne sera pas forcément à l'abri.

DC

Les Power Stones permettent à chacun des trois personnages d'effectuer une attaque spéciale.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : DISNEY INTER.
- Éditeur : UBI SOFT
- AVENTURE/PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : 125 KB
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 70%
L'intro est vraiment sommaire. Les menus sont parfois un peu vides.

GRAPHISMES 80%
Un rendu graphique agréable, sans plus, on n'est pas vraiment surpris.

ANIMATION 84%
Fluide sans être impressionnante.

MUSIQUE 85%
Des thèmes sympas inspirés de ceux du dessin animé.

BRUITAGES 87%
Dialogues, bruitages nombreux et variés. Le son a la part plutôt belle.

DUREE DE VIE 86%
Une difficulté moyenne qui cible plus les 10-15 ans que les 15-20 ans.

JOUABILITE 78%
La vue de haut et les persos ne sont pas toujours très jouables.

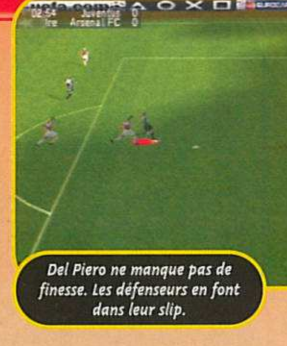
INTERET 84%
De belles cinématiques inspirées du film, de bonnes idées. Le jeu avec les trois persos est assez bien développé.

Voici une nouvelle version d'un jeu déjà sorti l'an dernier et qui avait laissé les fans de jeu de foot quelque peu dubitatifs. Alors, amélioration ou nouvelle déception ?





L'entraînement est un passage obligé pour briller en Champions League.



Del Piero ne manque pas de finesse. Les défenseurs en font dans leur slip.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000-2001

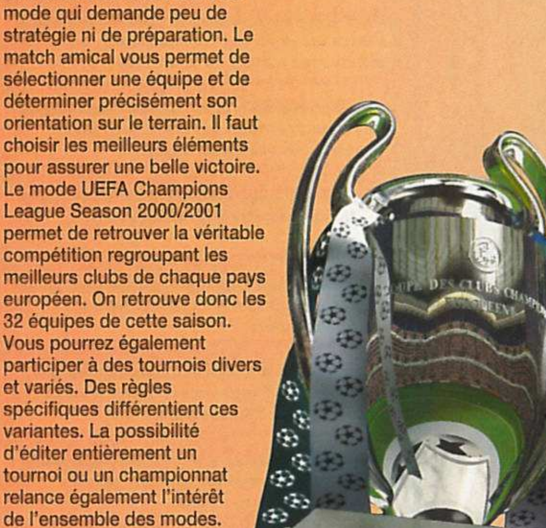




La licence officielle de la Ligue des Champions de cette nouvelle simulation de football permet au développeur Silicon Dreams d'intégrer, dès les premières images d'introduction, l'authentique générique de la plus prestigieuse compétition de clubs européens. Un démarrage rapide permet d'accéder à un match avec des équipes prédéterminées. Vous pourrez quand même choisir vos formations favorites dans ce mode qui demande peu de stratégie ni de préparation. Le match amical vous permet de sélectionner une équipe et de déterminer précisément son orientation sur le terrain. Il faut choisir les meilleurs éléments pour assurer une belle victoire. Le mode UEFA Champions League Season 2000/2001 permet de retrouver la véritable compétition regroupant les meilleurs clubs de chaque pays européen. On retrouve donc les 32 équipes de cette saison. Vous pourrez également participer à des tournois divers et variés. Des règles spécifiques différentient ces variantes. La possibilité d'éditer entièrement un tournoi ou un championnat relance également l'intérêt de l'ensemble des modes.

On est les champions !

Un mode spécifique offre la possibilité de rencontrer, en un match, un ancien vainqueur de la Champions League. Un entraînement est accessible pour pousser les possibilités de cette simulation dans ses moindres retranchements. Il faut un temps d'adaptation pour bien contrôler les joueurs et l'ensemble des gestes techniques. Mais les options sont très complètes et proposent l'ensemble des paramètres traditionnellement modifiables dans ce genre de simulation. Les caméras sont ajustables, ainsi que l'orientation tactique des équipes. Vous pourrez ainsi précisément gérer les spécificités de chacune des équipes et régler l'environnement de la partie pour augmenter le confort de jeu. Des statistiques apparaissent aux temps morts de la partie pour vous aider à optimiser les performances de votre équipe. La prise en main de ce Champions League Season 2000/2001 s'avère un peu délicate et sa réalisation générale ne le hisse pas au sommet de la hiérarchie footballistique sur console. Obtenir une grosse licence ne fait pas tout, et cette simulation en est un bon exemple.





Les ralentis peuvent être précisément paramétrés. Idéal pour avoir de belles images.



Le tacle est le geste défensif ultime. Attention à ne pas tacler en retard, la faute est inévitable.



Les gardiens réalisent des exploits. Voici un bel arrêt.

AVIS NON, MAIS...

Cette nouvelle version de Champions League n'apporte que peu d'améliorations par rapport au dernier volet. Les graphismes sont toujours trop légers et l'animation est loin de révolutionner le genre. La licence officielle peut apparaître comme un bonus important, mais cet attrait est amplement desservi par une réalisation trop juste. La prise en main ne recèle pas de trésors d'ingéniosité et les actions s'enchaînent sans véritable cohérence. Peu précis et globalement inachevé, ce nouveau foot risque fort de ne pas s'imposer.

TOXIC



Les duels de la tête sont souvent délicats et musclés.

Il faut diriger le ballon après la frappe, si on veut le mettre dans la lucarne.



On retrouve les plus grandes équipes de l'histoire de la Champions League. Le Marseille de 93 est un classique.

AVIS NON !

Une fois de plus un éditeur se contente de nous livrer une grosse licence sans prendre le temps de développer un vrai jeu vidéo intéressant. Les graphismes et les animations sont vraiment limites. Le plaisir de jeu est presque totalement absent tant les commandes sont imprécises et mal agencées. Au final, ce jeu de foot ne peut contenter que les mordus de la Ligue des Champions qui veulent voir des séquences cinématiques classiques des grands matchs.

ZANO

LE BEAU JEU, LES BEAUX GESTES

Quand les grands clubs s'affrontent pour le titre de meilleure équipe européenne, les gestes techniques sont légion : dribble chaloupé, frappe de mule, papinades en tout genre...



Le coup franc dans la lucarne est la spécialité des meilleurs joueurs. Celui-ci est impressionnant !



La passe en profondeur est une arme redoutable lorsque les défenseurs sont un peu lents. L'attaquant a fait un bon appel de balle.



Un bon dribble peut déstabiliser la meilleure des défenses. Utilisez le bouton R 1.



Cette tête bien placée ne laisse aucune chance au gardien. Admirez la hauteur du saut.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SILICON DREAMS
- Éditeur : TAKE 2
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK MULTITAP
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION — 88%

La présentation officielle de la Champions League.

GRAPHISMES — 79%

Pas de quoi affoler les habitués des jeux de foot. Les couleurs sont un peu fadasses.

ANIMATION — 80%

Tout, sauf fluide et dynamique. Le strict minimum.

MUSIQUE — 70%

Le thème officiel. Le reste ne présente aucun intérêt.

BRUITAGES — 80%

Quelques bruits discrets et des commentaires souvent mal venus.

DUREE DE VIE — 85%

Les meilleures équipes sont accessibles. Des modes de jeu conventionnels.

JOUABILITE — 75%



De nombreuses imprécisions entravent la maniabilité du soft.

INTERET — 78%

Un petit jeu de football assez délicat à manier, et dont la réalisation est loin de faire l'unanimité. Une grosse licence sans saveur.

Depuis des mois on entendait parler de ce titre. Après moult retards, voici enfin une version testable. Tout y est : marques, pro-rideurs, licences en pagaille ! Mais cela suffit-il à faire un bon jeu ?

X Games snowboarding

Terje Haakonsen fait son show dans le pipe, mais sa figure, le "Haakonflip", n'est pas présente. Réaliste ou pas ?

Les visages des pros sont vraiment bien modélisés. Réalisme, quand tu nous tiens !

AVIS NON !

Ce jeu est super beau, ses graphismes sont les plus réalistes qu'on ait vus dans un jeu de ce type. On s'y croirait ! Tous les ingrédients "attrape-kékés" sont là. Mais une fois le soft en main, quelle déception ! Maniabilité anti-instinctive, animation du personnage incongrue, paramètres loufoques (de la poudreuse dans le pipe), vitesse de jeu très lente... Après avoir vu SSX, je croyais que le snowboard sur PS2 ne ressemblerait désormais à rien de ce que l'on avait vu auparavant, je me suis lourdement trompé, ce jeu en est la preuve.

SWITCH

Peter Line, JP Walker, Terje Haakonsen, Tina Basich, tous les grands noms du snowboard sont là, accompagnés de leur flopée de sponsors. Deux modes sont proposés, le mode Compétition qui vous permet d'accéder aux Half Pipe, Boardercross, Slope Style, Big Air et Freeride, et le mode Snowboarder qui n'est autre qu'un éditeur de persos, assez complet. Les épreuves comme le Pipe et le Big Air se déroulent en trois runs, le meilleur des trois étant conservé. Les deux autres se déroulent en une seule manche. Les développeurs ont voulu réaliser une simulation. Ils ont donc conçu un jeu où le personnage ne fait pas de sauts incroyables sans une bonne vitesse et une impulsion précise, où l'impression de vitesse n'est pas fantastique, et où il faut bien replaquer ses sauts dans la pente pour ne pas chuter. Le problème c'est qu' apparemment, lesdits programmeurs ne connaissent rien au snowboard !

ESPN en quatre points

Premièrement, à quoi bon faire dans le réalisme si les modules de sauts ou les tracés de Boardercross sont pleins de poudreuse et qu'ils ralentissent la prise de vitesse ? N'importe quel féru de ce sport sait bien que ces épreuves nécessitent une neige damée et dure, voire glacée. Deuxièmement, les indications à l'écran ne précisent pas si l'on est en "switch stance" (fakie), et aucun bouton n'est disponible pour se remettre dans le sens de la pente. Troisièmement, la carre de la board ne se plante pas dans la neige. Du coup, les pro-rideurs contrôlés font penser à des débutants, qui ne maîtrisent pas encore les enchaînements de virages coupés, frontside-backside. Ces derniers sont aussi beaucoup trop rigides. Quatrièmement, il aurait été bon de fournir un modèle de planche par discipline, des planches longues et à faible flexibilité pour le BX, des planches courtes et souples pour le Freestyle, et des planches longues et larges pour le Freeride. Certes, deux modèles de planches sont disponibles par surfeur, mais leurs différences sont à peine perceptibles.

Beaucoup trop Relou

Prendre le jeu en main vous demandera de longs moments d'acharnement. Une seule caméra est disponible, qui zoome pendant les sauts et empêche de bien voir la réception. Enfin, le mode Freeride, qui intéressera tous les férus de montagne, se révèle tout à fait ennuyeux. On ne fait que descendre et les parcours sont assez pauvres, dommage... La prochaine fois que Konami développera un jeu de snowboard, qu'ils nous contactent, on leur donnera des conseils !

Le Slope Style est une épreuve de "flat" où il faut réaliser la descente la plus stylée.





Les tracés du Boardercross ne ressemblent à rien de ce que j'ai pu "rider" en pratiquant le snowboard. Réaliste ou pas ?



L'épreuve du Big Air : trois bosses au choix. C'est celle du milieu qui envoie le plus d'air.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- SNOWBOARD
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : MEMO CARD
- Compatible : PURUPURU

Critère	Commentaire	Note
PRESENTATION	Des vidéos pêchues, des menus bien stylisés, mais trop lents.	90%
GRAPHISMES	Des textures très réalistes. Les visages sont très détaillés.	91%
ANIMATION	Mouvements du rideur peu nombreux et trop rigides.	80%
MUSIQUE	Plein de thèmes dans le "move", certains meilleurs que d'autres.	90%
BRUITAGES	Complets et plutôt nombreux. Bruit de neige, du public...	85%
DUREE DE VIE	Le jeu est trop difficile, car peu jouable et carrément énervant.	70%
JOUABILITE	Des sportifs raides comme des balais et des sauts mal gérés.	65%

INTERET 78%

Une mauvaise maniabilité, un mode Freeride sans intérêt et un challenge trop élevé.

AVIS OUI !

Une fois de plus, ce Mario Tennis est une grande réussite ! Par la qualité de ses graphismes d'abord : on reconnaît au premier regard les personnages de Nintendo. Le dégradé chromatique des courts vaut lui aussi le coup d'œil. Les animations ne sont pas en reste : la fluidité des mouvements n'a d'égale que leur vitesse. C'est franchement bien fichu et vraiment agréable à jouer : on reconnaît la prise en main des jeux Nintendo. Oui, ce Mario Tennis est une réussite !

NIIICO

MARIO TENNIS

Après une version N64 remarquée et remarquable, Mario Tennis s'attaque à la Gameboy Color. La conversion est réussie et le jeu se montre à la hauteur de nos espérances.

Inutile de s'étendre des heures sur le principe du jeu, vous avez tous entendu parler de tennis au moins une fois dans votre vie : il s'agit de renvoyer la balle dans le camp de son adversaire en essayant de pousser celui-ci à la faute. Les tacles sont interdits. Il est également interdit de monter ou de descendre de cheval durant les échanges, ou encore de jouer en slip. Hormis ces indications importantes, sachez que l'on retrouve les mêmes options que sur Nintendo 64 : mode Exhibition (les joueurs jouent nus sur le terrain), mini-games, et mode Multijoueur grâce au câble de liaison. Il existe une autre option de jeu, absente de la version 64 bits : le Mario Tour. Comme dans Mario Golf, on intègre l'académie du sport et il faut faire progresser son joueur en écoutant les conseils de son entraîneur et en réalisant des exercices spécifiques ou des matchs d'exhibition. Au gré des entraînements, votre joueur devient plus puissant dans tous les compartiments du jeu : frappe, contrôle de balle et vitesse de déplacement. Amateurs de la petite balle jaune, ce jeu est fait pour vous !


L'étoile au sol indique l'endroit où la balle va retomber après un lob.

L'académie des sports est un endroit excellent pour progresser.



MINI-GAMES

Comme sur Nintendo 64, Mario Tennis Gameboy Color comporte différents mini-jeux, qui varient en fonction du personnage choisi.


C'est une évidence : Donkey Kong doit dégommer le plus de bananes possible.



En incarnant baby Mario, on trouve un excellent moyen de s'entraîner à bien viser.


Avec Luigi, tout est question d'adresse : il faut viser les étoiles présentes sur le court.



Si le joueur est loin de la balle, il plonge pour tenter de jouer le coup.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAMELOT
- Éditeur : NINTENDO
- TENNIS
- 1-2 JOUEURS (CABLE LINK)
- Sauvegarde : CARTE MÉMO.
- Compatible : -

PRESENTATION	De nombreuses options, des textes en anglais.	89%
GRAPHISMES	D'excellente qualité pour une Gameboy Color.	90%
ANIMATION	Fluide et détaillée.	95%
MUSIQUE	Parfois pénible. Mais on retrouve les thèmes des jeux Nintendo.	75%
BRUITAGES	Pas exceptionnels. Pas de voix digitalisées.	70%
DUREE DE VIE	Les divers modes, seul ou à deux, vous amuseront longtemps.	89%
JOUABILITE	Excellente. On trouve facilement ses marques.	95%
INTERET	Une franche réussite, tant au niveau des animations que de la jouabilité. Un must.	92%

SIDEWINDER MAX

Sidewinder Max est un simulateur d'avion de combat qui vient combler un vide dans la ludothèque de la PS2. La voie des airs est désormais ouverte pour tous ceux que les émotions fortes ne découragent pas.

Des séquences animées en images de synthèse accueillent le joueur, fébrile devant tant d'exploits aériens. En début de partie, vous sélectionnez l'un des trois modes de jeu principaux. Le mode Configurations vous permet de régler les boutons de la manette comme bon vous semble et ainsi piloter dans un confort absolu (cela s'avère important pour profiter pleinement de cette simulation). Le mode Free play vous permet d'effectuer vos premières sorties dans les airs. Vous devrez décoller et atterrir en temps réel et assurer l'ensemble des objectifs qui vous sont proposés. Ce mode de jeu ne tient pas compte du scénario et offre simplement des missions destinées à vous faire profiter du pilotage en toute liberté et sans contrainte.

L'étoffe d'un héros

Le mode Campaign constitue le principal intérêt de ce Sidewinder Max. Il s'agit d'un mode scénario où il faut impérativement réaliser nombre d'objectifs pour progresser dans la partie. Une série de missions vous sont imposées et il faut vaincre coûte que coûte pour mener à bien votre destinée de votre pilote de chasse. Entre chaque mission, vous pourrez choisir de discuter avec d'autres pilotes pour récolter des informations cruciales, ou encore de configurer votre avion et vos armes pour l'objectif suivant. De nouveaux avions sont accessibles à mesure que vous progressez dans l'aventure. Une multitude de situations vous attendent et il faut bien maîtriser les finesses du pilotage pour venir à bout des chasseurs qui vous attaquent et des éventuelles cibles au sol. Un briefing vient préciser l'ensemble de vos objectifs pour orienter vos choix dans ce jeu d'arcade où la simulation perce par moments.



Sidewinder Max vous permet de retrouver quelques-uns des avions de chasse les plus remarquables. Les connaisseurs apprécieront.



Le vol réserve parfois de grands moments de spectacle. Cette explosion restera dans les annales.

L'entraînement aux phases de tir est impératif avant de se lancer dans la grande aventure.



La vue intérieure procure des sensations inédites, qui décoiffent dans tous les cas de figure.

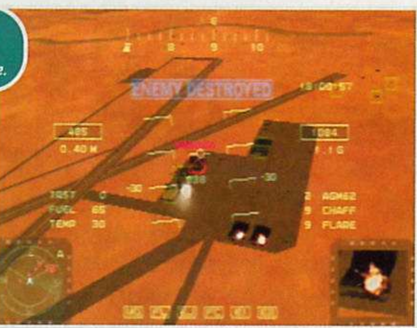


Le radar est particulièrement utile lors des attaques de nuit. Les lumières de la ville sont bien réalisées.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Sidewinder Max procure beaucoup de sensations fortes. Le pilotage des avions est immédiat et réserve quelques finesses dignes des plus grands simulateurs. Le mode Aventure de ce soft est la principale attraction et le déroulement des missions tiendra en haleine les Tom Cruise en herbe. La réalisation est agréable bien qu'assez sobre, et l'animation décoiffe franchement. Cependant, l'intérêt se réduit à mesure que l'on progresse dans la partie.

TOXIC



Les cibles au sol sont délicates à éliminer. Seule une bonne approche vous assure la victoire.

FLY HIGH IN THE SKY !

Il ne faut pas avoir peur des grands espaces pour jouer à Sidewinder Max. Les avions se livrent une guerre sans pitié et les combats offrent des moments de bravoure inégalables. Une seule devise: "Droit dans mes bottes, à l'aise dans mon slip!".



Les explosions en plein ciel sont fréquentes et offrent un spectacle de premier choix.



Les ralentis permettent de profiter des plus belles manœuvres dans les airs.



L'attaque du barrage est l'un des point fort du mode Campaign. Il faut maitriser le pilotage pour réaliser une bonne approche.



Il faut piloter avec beaucoup d'habileté pour éviter les missiles à tête chercheuse. Les informations à l'écran sont précieuses.



La prise en chasse est un classique des jeux d'avion. Il faut réduire sa vitesse pour plus de précision dans l'approche.



Vous pourrez faire un point précis sur vos armes pour être sûr d'utiliser la bonne selon la mission.

AVIS MOUAIS...

Au premier abord, ce Sidewinder Max semble excellent: prise en main impeccable et instantanée, très typée arcade et graphismes réussis. Cependant, après quelques heures, on se dit que tout ne tourne pas si rond: le jeu devient de moins en moins accrocheur. Dommage aussi que les graphismes des décors soient si peu détaillés: on est loin des simulateurs de vol sur PC (la PS2 en a pourtant les capacités) et loin des promesses graphiques faites par Sony avant le lancement de sa console. Encore quelques efforts à faire et tout sera parfait.

NIIICO



- **Version: IMPORT**
- **Dialogues: ANGLAIS**
- **Textes: ANGLAIS**

- **Développeur: ASMIK ACE**
- **Éditeur: ASMIK ACE**
- **COMBAT AÉRIEN**
- **1 JOUEUR**

- **Contrôle: BON**
- **Difficulté: ÉLEVÉE**
- **Niveaux de difficulté: 3**
- **Sauvegarde: OUI**
- **Compatible: DUAL SHOCK 2**
- **Vibrations: FAIBLES**

PRESENTATION — 90%
Spectaculaire et tout en images de synthèse.

GRAPHISMES — 86%
Quelques détails valent le détour, mais l'ensemble se contente de peu.

ANIMATION — 90%
L'impression de vitesse est bonne et le défilement du décor se fait sans accroc.

MUSIQUE — 88%
Du rock lourd et nerveux. Top Gun a fait des émules.

BRUITAGES — 85%
Ils manquent un peu de mordant et de variété.

DUREE DE VIE — 88%
De longues heures pour le mode Campaign. Les autres sont assez courts.

JOUABILITE — 90%
La prise en main est rapide, mais l'aspect simulation n'a pas été oublié.

INTERET — 86%

Un bon simulateur d'avion de chasse, qui traîne parfois un peu en longueur, mais qui propose de beaux challenges.

ETERNAL RI

Eternal Ring était l'un des premiers jeux à sortir sur la Playstation 2 japonaise, et on peut aussi dire qu'il fait suite à la série des King's Field. Cela ne l'empêche pas de comporter quelques défauts majeurs bien gênants.

Cette aventure d'heroic-fantasy se déroule sur une île où règnent la magie et les monstres les plus cauchemardesques qui soient. Pour le compte du roi, votre héros explore ce monde hostile à la recherche de puissants anneaux magiques. Cette fois, à part dans les scènes automatiques, la vue est à la première personne comme dans la majorité des Doom-like. D'ailleurs, ce jeu tient peu du RPG : il faut massacrer un maximum de créatures pour se frayer un chemin dans les donjons et améliorer ses compétences au combat. Cependant, vous trouverez régulièrement des herbes de soins, des cristaux de magie et surtout des gemmes et des anneaux. En utilisant les gemmes, il sera possible d'acheter des objets auprès des rares habitants de l'île, et de créer ou d'améliorer les anneaux donnant accès aux magies. Vous disposerez alors des sorts élémentaires d'attaque et de capacités supérieures à la normale, indispensables contre certains monstres et boss croisant votre chemin. Les monstres possèdent eux aussi des magies et un très haut niveau d'esquive. Pour les contrer, alternez régulièrement les sorts et les coups d'épée, tout en straffant autour de l'adversaire.

Réfléchir avant d'agir

Comme il existe des monstres volants et d'autres rampants, visez en ajustant en hauteur ou vers le bas. Pensez aussi à bien choisir vos anneaux selon les circonstances. Vous ne pouvez porter que cinq anneaux de caractéristiques et cinq anneaux de sorts. Dernier conseil, ne loupez pas les coffres et les interrupteurs dans les labyrinthes où les salles se ressemblent toutes, car vous ne disposerez hélas d'aucune carte. Cependant, on regrettera davantage la lenteur des actions et des déplacements, ainsi que le vide des décors. Avec cette apesanteur et ce néant, l'aventure aurait pu tout aussi bien se dérouler sur la Lune. Enfin, vu que vous démarrez sans expérience ni magie, attendez-vous à ce que les trente premières minutes soient un moment de pur ennui.

PENSE-BETE

Il y a quelques petites choses à savoir pour éviter de se faire arnaquer en cours de route. D'abord que les chutes sont souvent mortelles, même dans l'eau. Ensuite, que les objets clés ne s'utilisent pas automatiquement, il faut s'en servir à partir de l'inventaire. D'ailleurs, si vous oubliez d'ouvrir un coffre ou d'activer un levier, vous vous retrouverez vite bloqué. Prévoyez aussi des réserves d'objets permettant de soigner les statuts anormaux. Par exemple, il est impossible de guérir d'un empoisonnement sans l'item adéquat.



N'hésitez pas à revenir sur vos pas car les points de sauvegarde sont peu nombreux.



Le statut du personnage reste classique et l'inventaire se gère facilement.



Ce lieu près d'une sauvegarde permet de créer, d'améliorer et de combiner les anneaux de magie.



Utilisez l'anneau de feu sur la glace bloquant la porte.



Bienvenue au Village, Numéro six !



Les personnages humains sont, comme les monstres, riches de détails et textures.

NG

Votre premier boss combat aussi bien à distance qu'au contact.

Voilà un mignon petit lézard d'appartement.

AVIS NON !

Il est agréable dans Eternal Ring de se mesurer à un paquet de créatures fantastiques parfaitement modélisées, bien texturées et sachant esquiver une attaque. Cependant, je ne vois rien d'autre qui pousse à y jouer. Ce titre donne l'impression d'être un vieux Doom-like adapté sur une console nouvelle génération. Le thème est banal au possible et l'action sent le réchauffé. Explorer des niveaux vides à la recherche de quelques items et de nouvelles magies ne me semble pas suffisamment motivant.

ARIOCH

On peut vaincre ce loup-garou très vif à coups de boule de feu.

AVIS BOF...

La version française a bénéficié de quelques améliorations. Ainsi, la vitesse des déplacements s'est accrue. C'est tant mieux, mais pas encore suffisant. Graphiquement, c'est incroyable comme ce titre est vide. Des murs, toujours des murs... j'ai l'impression qu'Eternal Ring n'est pas totalement terminé. Il manque cruellement de profondeur et de vie. Ce sont les premières heures qui vont vous sembler les plus longues. Mais une fois un équipement convenable acquis, on finit enfin par s'amuser (mais sans excès).

KAEL

Le dragon d'argent marin vient juste tailler la discute, histoire de renforcer le scénario.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : FROM SOFTWARE
- Éditeur : UBI SOFT
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MÉDIOCRES

PRESENTATION — 81%
Une petite cinématique en images de synthèse se lance au début.

GRAPHISMES — 87%
Des décors 3D vides, mais de belles textures et un haut niveau de détails.

ANIMATION — 84%
Des mouvements bien décomposés. Hélas, le moteur du jeu reste poussif. Affligeant.

MUSIQUE — 80%
Très vite lancinante.

BRUITAGES — 82%
Les seuls bruitages auxquels on prête attention sont générés par les monstres.

DUREE DE VIE — 90%
Des dizaines d'heures pour venir à bout des labyrinthes peuplés d'ennemis.

JOUABILITE — 84%
La seule difficulté consiste à trouver le moyen d'éliminer chaque espèce ennemie.

INTERET — 82%
Un Doom-like médiéval-fantastique traditionnel handicapé par un vieux moteur de déplacement. A réserver aux sages zen...



GUILTY GEAR X



Comme dans tous les jeux de baston, il faudra débloquer des personnages cachés.



Zato est un personnage très excentrique. Mais cela n'entache pas ses qualités de combattant.

On attendait tous ce jeu avec impatience. Il faut dire que l'engouement pour la borne d'arcade de ce titre était impressionnant au Japon. Tournant sur la carte Naomi, la conversion ne fut pas trop difficile.



La Fortress Defence utilise un peu de votre barre de pouvoir.

Pour espérer gagner, il faut sans cesse attaquer. C'est le seul moyen de remplir la Stress Jauge.



Première partie, première claque. Dès le départ, on se rend compte que ce titre est de très loin supérieur à ses concurrents. Les décors sont nombreux, certes un peu classiques, et regorgent de petites animations. Mais le plus marquant, ce sont les personnages. Difficile de croire que de si gros sprites, qui semblent sortir tout droit d'un manga, puissent être contrôlés et bouger de manière aussi fluide. En bref, c'est beau!
Ici, nous avons affaire à un jeu de baston en 2D très classique, fortement inspiré des gros titres du genre "made in Capcom ou SNK" (snif). Chacun des personnages a pour objectif de vaincre tous les adversaires qui se dressent sur sa route. Pour ce faire, il dispose d'un large éventail de coups et de super pouvoirs. Très basique donc. Les modes de jeu proposés le sont tout autant: Arcade, Versus, Survival. D'autres viennent s'y ajouter. L'option Recorder permet d'enregistrer votre meilleur Combo ou plus belle super attaque afin d'épater la galerie. Enfin, l'option Network est comme d'habitude réservée à nos amis du pays du Soleil-Levant.

Prise en main immédiate

Mais ce jeu se démarque sur quelques points. En effet, pour espérer gagner deux rounds dans chaque match, il ne faut pas hésiter à "rentrer dans le tas". Petite explication: vous disposez d'une jauge en bas de l'écran. Cette dernière, la barre de tension, sert à envoyer des super attaques (souvent décisives).
Pour la remplir, il faut toucher son adversaire. D'où la nécessité d'attaquer. Les matchs ne ménagent donc plus aucun moment de répit comme on peut en voir dans Street Fighter. Chaque touche de la manette actionne une attaque (poing, pied, spécial, et super). Ce sont ces quatre actions qui permettent d'enchaîner de coups (Combos). Guilty Gear X propose un système de Combos totalement révolutionnaire. Il en existe une quantité considérable, qui sont tous très faciles à réaliser.

Trop difficile

Mais vous aurez besoin de connaître un maximum de techniques si vous voulez finir le jeu. Les développeurs ont mal dosé la difficulté. Les premiers combats se terminent sans problème. Mais une fois arrivé aux trois derniers, vous allez en baver. Comptez en moyenne cinq Continues pour chacun, en niveau Easy. Les boss étant très rapides, on passe la plupart de son temps à essayer de trouver la petite technique qui marche à tous les coups. Le problème, c'est qu'à la longue les attaques perdent en diversité. Les combats finissent donc par tous se ressembler. Cependant les pros du Combo trouveront un plaisir immense en jouant à Guilty Gear X sur Dreamcast.

AVIS OUI !

C'est incroyable comme ce jeu est beau ! Il devient même impressionnant lorsque l'on voit les combattants se déplacer. De plus, les duels s'enchaînent et ne souffrent d'aucun temps mort. On bastonne sans arrêt. Les Combos sont vraiment faciles à réaliser, ce qui fait que même les néophytes peuvent s'amuser. Cependant, Guilty Gear X est trop difficile seul. A force de recommencer les combats, on se lasse. Même s'il est encore très loin du SFZ 3, le meilleur volet de la saga à rallonge de Capcom, il plaira aux pros du pad.

KAEL

Voici le premier boss. C'est en enfer que vous l'affronterez. Sa faux lui permet d'attaquer avec une grande portée.

AVIS YO !

Comment ça déchire ! Les Marvel versus machin peuvent aller se rhabiller, nous avons ici le meilleur jeu baston 2D du moment. Les graphismes sont plus colorés et fins que jamais. C'est très détaillé, les personnages sont grands et bénéficient du plus beau design jamais vu depuis Samuraï Shodown. Côté jeu pur, là aussi c'est du tout bon, c'est jouable, fun, les Combos sont carrément fluides et bien aboutis. Bref ce jeu à une pêche d'enfer, et au niveau du son ça décoiffe.

SWITCH



Jam, la fille en rouge, vous rappellera Chun-Li. Elle possède à peu près les mêmes techniques et se révèle aussi rapide.

GROS POUVOIRS

Depuis Marvel vs Street Fighter sur Saturn, les pouvoirs, dans les jeux de baston en 2D, ont tendance à être chaque fois plus impressionnants. Guilty Gear X ne déroge pas à la règle, et propose son lot de grosses explosions à l'écran et des effets spéciaux à foison.



Que dire en voyant ce phœnix de feu apparaître à l'écran !?



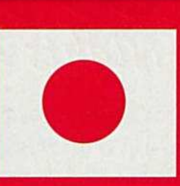
Cette super attaque ressemble énormément à celle de Chun-Li dans Marvel vs Capcom.



La plupart des magies utilisent les trois quarts de l'écran. C'est quand même vachement impressionnant.



Les super pouvoirs sont tous très différents. Certains regorgent d'animations sympas.



- **Version :** IMPORT
- **Dialogues :** –
- **Textes :** JAPONAIS

- **Développeur :** ARC SYSTEME
- **Éditeur :** SAMMY
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- **Contrôle :** BON
- **Difficulté :** ULTRA BALÈZE
- **Niveaux de difficulté :** 4
- **Sauvegarde :** OUI
- **Compatible :** PURUPURU PACK
- **Vibrations :** –

PRESENTATION — 80%
Une série d'images fixes et des menus clairs quoiqu'un peu réduits.

GRAPHISMES — 90%
Magnifiques. Des combattants très beaux, de type manga. Des décors simples.

ANIMATION — 94%
Incroyable. Tout est réaliste, et en 2D !

MUSIQUE — 85%
Très rock. Des thèmes certes pêchus mais lassants et répétitifs.

BRUITAGES — 80%
Pif ! Paf ! Pouf ! et tous leurs amis.

DUREE DE VIE — 90%
En solo, il est long. A deux, les parties s'éternisent jusqu'au bout de la nuit.

JOUABILITE — 96%
Parfaite. Les Combos et les Furies sont facilement réalisables.

INTERET — 88%

Beau et fun, mais un peu difficile. Et il n'est pas possible de réellement diversifier ses attaques.

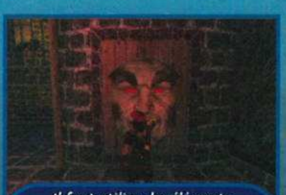
Prince of Persia: Arabian Nights

Tous les spécialistes du jeu vidéo vous le diront, Prince of Persia est synonyme d'exotisme, de plates-formes et d'action. Voici la version Dreamcast d'un titre qui a su séduire, il y a fort longtemps, les joueurs PC. Mais qu'en sera-t-il cette fois-ci?

Le scénario de ce Prince of Persia est désormais un classique de l'univers des jeux d'aventure. Un humble serviteur du roi est transformé en prince persan du XIIe siècle afin de délivrer une merveilleuse princesse des mains sanglantes d'un cruel ennemi. Sa quête ne s'arrête pas là, puisqu'il devra également venger la mort du grand sultan. C'est sur cette trame que se déroulent les péripéties de ce Prince of Persia: Arabian Nights. Un contexte idéal pour profiter des aspects spectaculaires de ce type de jeu. Il va falloir utiliser toutes les capacités du héros pour franchir les nombreuses embûches qui vous attendent. De nombreuses phases de plates-formes, où la précision des sauts est essentielle, vont entraver votre progression. Notre héros au grand cœur va devoir courir, s'agripper, grimper, se suspendre et nager pour découvrir toutes les merveilles que lui réserve l'aventure. Il devra également résoudre des petites énigmes, la plupart du temps en rapport direct avec des mécanismes d'ouverture de porte.

Une grande liberté

Prince of Persia réserve également des phases de combat de haute intensité. Les déplacements ont un rôle important dans les phases de combat puisqu'il faut non seulement donner des coups précis, mais également éviter et parer les attaques des adversaires. L'intelligence artificielle des combattants en présence a été particulièrement travaillée pour assurer des affrontements réalistes. Quelques bonus sont dispersés dans les différents niveaux pour récupérer un peu de vie et des armes. A vous de bien gérer vos différentes découvertes à l'aide de votre inventaire accessible à tout moment. L'ensemble des options disponibles garantit une grande liberté d'action dans ce Prince of Persia en 3D.



Il faut utiliser les éléments du décor pour ouvrir certaines portes réticentes.



Les combats demandent de la précision et un bon tempo. Les commandes ont du mal à suivre.



La vue subjective permet de jeter un coup d'œil sur les objets potentiellement utilisables.

Les lames sont impitoyables. Il faut s'agenouiller et ramper pour atteindre l'autre extrémité.

On peut nager en surface ou en profondeur. Des bonus vous attendent dans les grands fonds.

Il faut se suspendre et glisser sur la droite pour éviter les pics. Un classique.



Ce Prince of Persia possède d'indéniables qualités visuelles: les couleurs sont nombreuses et les détails sont au rendez-vous. Hélas, l'animation qui, il y a une dizaine d'années, avait subjugué les joueurs PC, connaît trop de ratés, et les mouvements des protagonistes manquent de réalisme. Les situations s'enchaînent sans grande diversité, ce qui a pour conséquence directe de rompre le charme de cette aventure pourtant bien partie. La jouabilité souffre de très graves imprécisions et le confort de jeu s'en trouve amoindri.

TOXIC



- Version: IMPORT
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: AVALANCHE
- Éditeur: MATTEL
- AVENTURE/ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde: 18 BLOCS
- Compatible: -

PRESENTATION	Les charmes et les dangers de l'Orient en images de synthèse.	88%
GRAPHISMES	De belles couleurs, mais un peu trop d'uniformité.	88%
ANIMATION	Des mouvements un peu bizarres et d'autres très réussis.	85%
MUSIQUE	Bien sentie, elle crée une ambiance singulière.	91%
BRUITAGES	Rien de très original. Le strict minimum.	85%
DUREE DE VIE	Compte tenu de la difficulté, elle est conséquente.	88%
JOUABILITE	Un manque de précision flagrant.	70%
INTERET	Un beau jeu qui pèche par une jouabilité mal étudiée et des niveaux trop répétitifs.	78%



RAINBOW SIX

Rainbow Six est le nom d'un groupe antiterroriste international secret. Le romancier Tom Clancy a donné vie à ces aventuriers qui sauvent le monde. Son best seller a été développé sur PC, puis décliné en trois épisodes: Rainbow Six, Rogue Spear (test dans ce Consoles+) et Urban Operations.

Rainbow Six est ce que l'on appelle un Doom-like stratégique. Cela signifie qu'il inclut des paramètres complexes habituellement absents des Doom-like du genre Quake III, mais que l'on peut voir dans Hidden and Dangerous, par exemple. Le réalisme est le fin mot de l'histoire. Pas question d'avancer à pas lourds et en tirant à l'aveuglette. Non, il faut gérer trois groupes de deux hommes (soit une équipe de six) comme un vrai chef de guerre. Pour chacun, on choisira à l'avance tenues de camouflage et anti-balistiques (camo urbain, jungle, désert, léger, slip, moyen ou lourd). Ensuite, on choisira l'arsenal suivant le type de mission, sachant que les armes correspondent à des modèles existant. Par exemple, dans une mission où il faut sauver des otages discrètement, on utilisera des modèles à silencieux... On pourra compléter cette panoplie du parfait commando par tout un tas de petits gadgets: kit d'explosion pour forcer les entrées, senseur cardiaque pour repérer la position des ennemis à travers les portes, flashbangs pour les assauts surprises, grenades, etc. Bref, on choisira son inventaire en fonction des situations rencontrées lors de la mission, souvent difficile, et qu'il faudra recommencer moult fois.

Go go go Rainbow!

Pour mieux s'en sortir, on utilisera un système de "way points" via une carte sur laquelle on détermine à l'avance l'itinéraire de chaque équipe. On pourra également y configurer les attitudes à adopter par chaque groupe. Par exemple, pour faire stopper une unité à un point précis, on lui donnera un "go code" (Alpha, Bravo, Delta) correspondant à une action particulière. On pourra décider qu'au lancement du code Alpha, l'équipe rouge forcera une porte, qu'à l'émission du code Delta, l'équipe des verts lancera des grenades éblouissantes (flashbangs), etc. Bref, actions synchronisées et préparation tactique sont au programme, et les gros bourrins jouant à Quake III Arena peuvent rentrer chez eux étudier leurs trois commandes et demie. Ici, il y en plus de trente différentes (zoomer, se baisser, forcer le loquet, recharger son arme, etc.). Une fois que vous aurez bien assimilé toutes ces commandes (lecture du manuel obligatoire au moins deux fois pour les novices), vous serez prêts à sauver le monde et à résoudre toutes les situations de crise aux "quatre coins" du globe.

Les détails des personnages sont vraiment soignés.



Il est parfois difficile de faire la différence entre civils et terroristes. Celui-là est à genoux et de dos. J'le shoote ou j'le shoote pas?



Vous serez souvent confronté à ce genre de situation où l'otage se trouve derrière le malfaiteur. Une balle de trop marquerait la fin de la mission!

AVIS — OUI, MAIS...

Issu du PC, Rainbow Six a déjà été adapté sur PS et N64. Le jeu est plutôt bon, avec des ennemis assez intelligents. Les graphismes datent un peu, mais les animations des protagonistes ont été réalisées en Motion Capture. Le jeu s'appuyant sur les récits de Tom Clancy, il s'en dégage une atmosphère vraiment particulière... Les missions sont très prenantes. On arpente des lieux sombres, investis de terroristes sournois, les rebondissements abondent. Hélas, les commandes ne sont transposables ni au clavier ni à la souris.

SWITCH

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: RED STORM
- Éditeur: TAKE TWO
- DOOM-LIKE STRATÉGIQUE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde: 4 BLOCS
- Compatible: PURUPURU

Critère	Commentaire	Note
PRESENTATION	Une scène en 3D prenante. Interface compliquée.	78%
GRAPHISMES	Le moteur graphique (venu du PC) date un peu.	75%
ANIMATION	Les commandos bougent bien, les ennemis un peu moins.	79%
MUSIQUE	Intervenant par moments, elle crée une atmosphère palpitante.	84%
BRUITAGES	Pas mauvais, mais moins réalistes que dans Half-Life.	84%
DUREE DE VIE	Finir le jeu nécessite une bonne maîtrise des commandes.	85%
JOUABILITE	Pas évidente. Clavier et souris, non compatibles.	70%

INTERET 80%

L'atmosphère unique de Rainbow Six est prenant. Dommage qu'il soit si peu jouable.

The Boun

The Bouncer a été présenté comme une vitrine technologique susceptible de traduire l'extraordinaire puissance de la Playstation 2. Le jeu sort enfin dans sa version japonaise définitive. Alors, titre d'anthologie ou déception à la hauteur de l'événement ?

The Bouncer débute par une séquence en images de synthèse, dont Square a le secret. Sa qualité est vraiment ébouriffante. On entre ensuite dans le mode Story, un classique du genre, dans lequel nous allons suivre les aventures d'un groupe de jeunes personnes mêlées malgré elles à une sombre affaire de malversation financière et de satellite ultra puissant, enjeu d'obscures tractations entre les puissants de la planète.
Une jeune fille, Dominique, est enlevée par un certain Dauragon Mikado, être cruel et impitoyable qui lui semble étrangement lié. Sion Barzahd, le grand Volt Krueger et Rou Leifoh, les amis de Dominique, vont partir en croisade pour libérer leur fidèle amie. Le scénario de The Bouncer est prétexte à alterner phases de combat à main nue et scènes cinématiques qui font évoluer le scénario.

Interactif à trois balles

Avant de frapper vos ennemis à coups de poing, vous allez devoir choisir votre héros. Une fois le combat engagé, il faut enchaîner les Combos au pad et éliminer les opposants qui vous font face. Selon la situation et l'avancement dans la partie, vous serez accompagné par vos deux compères ou non. A la fin du combat, vous gagnez de l'expérience et la possibilité de sauvegarder votre progression. S'ensuit une cinématique qui vous conduit à une autre phase de combat, et ainsi de suite... Les affrontements se font plus ardus à mesure que le jeu avance et il faut faire le bon choix de héros au bon moment pour accomplir les figures imposées. Les commandes sont simples et les Combos restent très basiques. Les déplacements des personnages se résument à diriger le combattant d'un adversaire à un autre. Un mode de jeu Versus permet à quatre joueurs de s'affronter dans un décor préalablement choisi. La précision n'est pas très rigoureuse, et les combats se gagnent au petit bonheur la chance. Enfin, le mode Survival oblige à enchaîner le plus de combats possible avec la même barre de vie. Quant aux options, elles sont succinctes et sans originalité. Un jeu à voir, mais certainement pas à acheter.

La bande au grand complet. Tous sont prêts pour des aventures... qui ne passionneront que peu de gens en fin de compte.



Le mode Versus est imprécis et chaotique. Même à quatre, il est difficile d'y prendre du plaisir (et pourtant...)


Sion retrouve Dominique. La séquence est pleine d'émotion, mais il ne s'y passe pas grand-chose.

TROP BEAU POUR ÊTRE VRAI !

Malgré la déception que représente The Bouncer, certaines scènes cinématiques et autres combats méritent un coup d'œil (rapide). Ce nouveau titre s'apparente à un film tant les séquences animées ont une place importante dans le déroulement de la partie.



Il y a parfois quelques beaux mouvements. Ce soldat ne se relèvera pas.


Il faut répondre aux mouvements des soldats ennemis par des mouvements identiques pour les tromper sur votre identité. Les postures sont hilarantes... et ridicules !


Les ennemis vous attendent de pied ferme. Pour preuve, cette séquence impressionnante.



Dauragon est un boss bien coriace. Appliquez-vous à le toucher à chacun de vos assauts.

cer

AVIS NON !

The Bouncer était annoncé comme une pure merveille vidéoludique, susceptible de bouleverser l'histoire des jeux vidéo. Eh bien que nenni ! Ce Bouncer est un attrape-nigaud. Les graphismes sont assez remarquables malgré l'effet de flou très prononcé, et les animations correctes. Mais, bon sang ! où est passé l'intérêt de jeu ? Les combats s'avèrent si rapides et faciles que le jeu se finit en deux heures, cinématiques comprises ! Une belle et grande arnaque pour les plus riches d'entre vous. Dépensez plutôt vos 800 balles dans un élégant slip bariolé !

TOXIC



L'entraide est essentielle pour venir à bout des opposants agressifs.



Mugetsu est un dur à cuir. Très, très, cuir !

Le scénario progresse par le biais des scènes cinématiques. L'histoire devient plus claire à mesure que l'on avance.



Un bon coup de pied latéral fait toujours du bien par où il passe !



Les adversaires manquent de variété. Ces robots restent statiques, profitez-en !

AVIS NON !

Je me souviens bien des premières présentations du jeu, il y a de cela un an, bien "tape-à-l'œil-as-tu-vu-mon-slip". Square et Sony s'amusaient à nous faire baver devant le graphisme étonnant. Et bien, la médiocrité de The Bouncer est encore une fois, la preuve du théorème suivant : il ne suffit pas d'être joli pour s'imposer comme bon jeu ! De plus, pour se rapprocher encore plus du côté cinéma, Square a aussi copié la durée... d'un film ! Environ deux heures pour venir à bout d'un jeu... Si ce n'est pas une grosse plaisanterie, ça !

GIA



- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS/JAP

- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SQUARE
- BEAT THEM ALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : FAIBLES

PRESENTATION 93%
Une intro qui flashe vraiment. Des images de très grande qualité.

GRAPHISMES 85%
Des personnages soignés et détaillés. Avec un effet de flou bien gênant.

ANIMATION 85%
Quelques mouvements fluides, mais rien de vraiment extraordinaire.

MUSIQUE 88%
Des thèmes puissants, mais pas originaux. Le premier gros jeu en 5.1 Dolby Pro logic.

BRUITAGES 82%
Trop discrets. Les bastons sont assez bien mises en valeur.

DUREE DE VIE 10%
Une honte ! Deux heures avec les cinématiques et quinze minutes sans.

JOUABILITE 75%
Les Combos sont ceux de Tobal, et diriger les persos est parfois très problématique.

INTERET 50%

Un beau jeu qui n'a aucun intérêt. Les combats sont mous et la réalisation parfois soignée ne sauve pas l'ensemble.

Aqua GT

Seconde simulation de hors-bord à voir le jour après Hydro Thunder, Aqua GT vous embarque sur des bolides surpuissants et vous invite à parcourir fleuves, rivières et autres canaux des grandes métropoles de ce monde. Réalisme et souci du détail sont donc au rendez-vous.

BATEAUX DE TOUS BORDS

Aqua GT propose quatre variétés de bateaux, une par type de compétition: monocoques, catamarans, batwings et cat combat. Attention, ces monstres demandent un sacré doigté et pas mal d'entraînement pour être parfaitement maîtrisés!



Les monocoques, comme leur nom l'indique, possèdent une simple coque et un ou plusieurs moteurs. Ils sont rapides et facilement manœuvrables.



Les catamarans à triple coque disposent d'une forte accélération et d'une vitesse de freinage extrême.



Les batwings sont des monocoques équipés d'ailerons pour les stabiliser. Leur accélération est impressionnante.



Les cat combats sont des catamarans ultra puissants: il n'est pas rare qu'ils disposent de trois moteurs! Attention, ça décoiffe sévère!

Aqua GT pourrait être un jeu de formule 1 aquatique. Le principe de cette simulation de hors-bord est en effet identique aux courses de voitures classiques: parcourir différents circuits et terminer chaque épreuve dans les meilleures positions, chaque victoire dans une ligue ouvrant les portes d'une nouvelle compétition. Les ligues sont au nombre de quatre: bronze, argent, or et champions. Chacune d'elle dispose de vedettes bien spécifiques: plus vous grimpez dans les ligues, plus les bateaux deviennent puissants.

Tous à vos slips de bain!

On débute avec des monocoques pour la ligue de bronze, puis on concourt avec des catamarans pour la ligue d'argent, avec des batwings pour la ligue d'or, avant de terminer avec des cat combats pour la ligue des champions. Chaque hors-bord se caractérise par sa vitesse de pointe, son accélération et sa maniabilité. Il est très important de choisir son bateau en fonction de la compétition: les parcours de la ligue d'or sont, par exemple, autrement plus complexes que ceux de la ligue de bronze. Sachez toutefois que la vitesse de pointe importe plus que l'accélération. Sept circuits sont proposés: Londres, Paris, Tokyo, Amsterdam, le Rhin, Venise et New York. Les conditions climatiques n'interviennent pas, seule varie l'heure de la course (jour ou nuit) et la hauteur d'eau (marée haute ou marée basse). Trois vues sont disponibles à tout instant de la partie, mais, un conseil, évitez la vue subjective! Elle est si réaliste que le mal de mer vous guette!



Les courses de nuit apportent un peu plus de plaisir, mais ne changent rien au pilotage.



Les canaux d'Amsterdam ne sont pas larges et doubler demande beaucoup de sang-froid.



Il n'est pas rare que les concurrents tentent de vous doubler en passant sur les bords du circuit... Ce ne sont pas des hors-bord pour rien!



Chaque ligue terminée en première place vous ouvre de nouveaux circuits et de

AVIS OUI, MAIS...

Aqua GT est assez bien fichu techniquement: les hors-bord se déplacent de manière réaliste et réagissent plutôt bien à nos exigences. Les décors sont eux aussi à la hauteur car ils sont détaillés et hauts en couleur. Ce qui me gêne finalement dans ce jeu, c'est qu'il est hyper classique. Il n'y a, par exemple, qu'un seul tracé par circuit et donc pas de raccourcis. Le jeu manque aussi de fun: pourquoi ne pas avoir implémenté quelques gadgets pour le rendre plus accrocheur? Même le mode 2 joueurs n'est pas vraiment amusant.

NIIICO



Le mode 2 joueurs, même s'il ne souffre d'aucun ralentissement, n'est pas vraiment excitant.

La vue subjective est bien fichue... Pour un peu, on en aurait le mal de mer!

AVIS OUI, MAIS...

Pour 199 francs, Aqua GT ravira les petites bourses (comprenez: les porte-monnaie). Cette course de bateau est plutôt bien faite techniquement, mais je me suis vite ennuyée. L'action n'est pas bien dynamique, et l'effet de l'eau ne me satisfait pas. Contrairement à Hydro Thunder, sorti au début de la Dreamcast en France, les vagues ne font pas tanguer les bateaux. Pire, les engins restent bien trop stables, même lors des confrontations avec des concurrents.

GIA

Plus on avance dans les ligues, plus on découvre de circuits: ici, la ville de New York.

- **Version:** OFFICIELLE
- **Dialogues:** -
- **Textes:** FRANÇAIS

- **Développeur:** TAKE 2
- **Éditeur:** TAKE 2
- COURSE DE HORS-BORD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- **Contrôle:** BON
- **Difficulté:** PROGRESSIVE
- **Niveaux de difficulté:** -
- **Sauvegarde:** 8 BLOCS (VM)
- **Compatible:** -
- **Vibrations:** -

PRESENTATION — 65%
Des options réduites au strict minimum. Les textes sont en français.

GRAPHISMES — 88%
Des beaux effets de transparence et des décors variés et soignés.

ANIMATION — 89%
Pas de ralentissement à signaler. Le mouvement des hors-bord est réaliste.

MUSIQUE — 85%
Elles sont assez nombreuses et rythment les parties comme il faut.

BRUITAGES — 60%
Pas vraiment réalistes, peu nombreux et peu bruyants.

DUREE DE VIE — 75%
On avance progressivement et la difficulté devient de plus en plus élevée.

JOUABILITE — 85%
La prise en main est bonne et les hors-bord se manient assez facilement.

INTERET — 81%
Un jeu bien réalisé mais qui manque de variété: des gadgets ou des passages secrets auraient été les bienvenus.

LUNAR 2
ETERNAL BLUE

Sans doute, les fans purs et durs de RPG connaissent Lunar sur Saturn. Ce volet sur Playstation se place à l'opposé des Final Fantasy et autres Chrono Cross en proposant un jeu comme on en voit rarement aujourd'hui : dans la plus pure tradition du RPG.

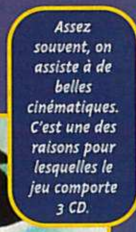
Les joueurs recherchant la prouesse graphique et la 3D réaliste seront surpris par ce Lunar qui n'offre qu'un jeu en 2D, très simple, et peu recherché graphiquement. Seules les belles scènes cinématiques, très nombreuses, exploitent le potentiel de la Playstation. Ici, le visuel peut rappeler les RPG de la Super Nintendo, et même les magies n'occasionnent pas de grands effets visuels comme on peut en voir dans les productions de Square, par exemple. Bref, un jeu destiné aux puristes et aux nostalgiques...

Un classique

On incarne un jeune homme nommé Hiro, qui va évidemment lutter contre des forces obscures et étranges. Un terrible mal s'est abattu sur son pays, à vous de rétablir l'ordre.
Pour cela, et comme d'habitude, des personnages vont se joindre à votre quête au fil de l'aventure. Cependant, dès le début, un petit dragon accompagne le héros, et lui file de temps à autre un petit coup de main. Les autres persos qui vous rejoindront possèdent des pouvoirs spécifiques, comme, par exemple, le grand père (qui peut soigner), ou bien Lucia (qui est capable de magie destructrices pouvant toucher plusieurs ennemis). Les combats sont, eux aussi, dans la norme du RPG classique : on lance des attaques à tour de rôle, et l'on peut choisir entre des actions à l'épée ou utiliser des magies qui consomment du mana. On équipe également ses personnages en objets au fil du jeu, afin d'augmenter leurs aptitudes (force, résistance, vitesse, pouvoirs...). Bref, un grand classique, comme les aiment les puristes du genre.

Une réalisation surprenante

Depuis longtemps, on connaît les performances dont la Playstation est capable. Ce Lunar 2 surprendra sans doute de nombreux joueurs par sa faible recherche visuelle et son aspect kitsch quelque peu suranné. Il rappelle un peu le premier Alundra, en plus désuet... Bon, quelques décors sont joliment colorés, mais l'ensemble manque de finesse et de détails. L'animation des personnages est ultra simpliste et les magies les plus puissantes n'occasionnent pas de grands effets visuels, mais juste quelques explosions à l'écran. Par contre, les villages sont assez réussis, beaucoup plus détaillés que le reste.
Au final, ce Lunar 2 Eternal Blue s'adresse à un public bien particulier : les fans de RPG de la première heure...


Assez souvent, on assiste à de belles cinématiques. C'est une des raisons pour lesquelles le jeu comporte 3 CD.


AVIS AUX COLLECTIONNEURS

Lunar 2 est disponible en version import dans un coffret collector comprenant le jeu en 3 CD, un art-book, un CD des musiques, et quelques goodies comme la carte du monde et un pendentif. Une belle pièce de collection en vente entre autres chez Power Games !





Certaines situations semblent désespérées, mais le scénario bien conçu réserve quelques bonnes surprises...

AVIS OUI, MAIS...

Ce Lunar 2 est surprenant. Son style graphique devient de plus en plus rare, mais ceci n'empêche en rien l'intérêt de jeu d'être bien présent. Ça fait du bien ! On se croirait revenu quelques années en arrière... Cependant, je le trouve un peu simple et répétitif au début. Les énigmes sont faciles, les donjons peu complexes, et les nombreux combats se ressemblent tous. Il faut vraiment avancer avant que cela se corse un tant soit peu. Mais bon, sans nul doute, les puristes vont s'amuser et passer un très bon moment.

ZANO

En général, le jeu consiste à explorer des donjons composés de plusieurs niveaux.



Le premier boss est coriace, et il faudra le combattre sans l'aide de Lucia.



Cet étrange personnage interviendra à plusieurs reprises...



De nombreuses scènes de dialogues viennent ponctuer l'aventure.


Il faut visiter chaque village et parler avec les habitants.

LES BATTLES

Les combats sont nombreux et, évidemment, le niveau des adversaires augmente au fil du jeu. Il est donc nécessaire de faire progresser ses personnages et d'utiliser judicieusement leurs magies. Certains ennemis peuvent vous empoisonner ou faire baisser votre niveau de défense, il est donc également très utile de stocker en grande quantité les items appropriés.



Les magies de Lucia sont très puissantes. Mais elle aura quelques soucis durant l'aventure.



Le grand-père peut soigner, mais il est aussi capable de diminuer les défenses adverses.



Hiro manie l'épée avec dextérité. Il possédera quelques magies utiles, comme par exemple le boomerang.

AVIS OUI !

Je l'avoue : j'aime ce type de jeu qui, petit à petit, va sûrement tomber dans les oubliettes de l'histoire sous l'impulsion de titres qui en mettent plein les yeux. Ici, le joueur qui aime les Final et leur 3D travaillée seront déstabilisés. Mais qu'elle est sympa, cette petite 2D ! Elle nous rappelle la bonne époque des slips Petit Bateau et les RPG qui ont fait naître notre passion pour le genre. Je conseillerai donc sans hésiter ce Lunar 2 aux pionniers qui en redemandent, mais je préfère avertir les jeunes joueurs : ils risquent d'être surpris... et déçus !

KAEL

- **Version : IMPORT**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : GAME ARTS**
- **Éditeur : WORKING DESIGN**
- **RPG**
- **1 JOUEUR**

- **Contrôle : BON**
- **Difficulté : PROGRESSIVE**
- **Niveaux de difficulté : -**
- **Sauvegarde : OUI**
- **Compatible : DUAL SHOCK**
- **Vibrations : MOYENNES**

PRESENTATION — 88%
Des cinématiques superbes et des menus très clairs.

GRAPHISMES — 84%
Jolis mais ils manquent de détails et de finesse. Rien à voir avec les RPG actuels.

ANIMATION — -%
Il n'y en a pas vraiment.

MUSIQUE — 92%
Des thèmes variés et inspirés. L'ambiance est excellente.

BRUITAGES — 75%
Quelques petits bruits de temps en temps, mais rien d'exceptionnel.

DUREE DE VIE — 92%
Un univers immense, 3 CD, des heures de jeu... Bon courage !

JOUABILITE — 92%
Diriger le perso et naviguer dans les menus est très simple.

INTERET — 88%

Attention ! Lunar 2 s'adresse aux spécialistes du genre... et aux nostalgiques. C'est un très bon titre en dépit de son style très daté.

LES AVENTURES DE BUZZ L'ÉCLAIR

"Toy Story" 1 et 2 sont deux films d'animation qui ont su nous faire rêver grâce à des graphismes et des animations à tomber par terre. Réjouissons-nous du retour de Buzz l'éclair sur Playstation dans des aventures survitaminées.

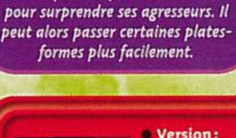
Une fois le jeu inséré dans la console, les premières images sont directement issues des moments les plus marquants de "Toy Story" 1 et 2 au cinéma. C'est avec une joie indescriptible que les fans de ces héros plastifiés retrouveront les exploits inénarrables de Buzz et de ses acolytes au grand sens de l'humour. Un court dessin animé introduit le scénario de ses aventures. Notre sympathique sauveur, toujours aussi à l'aise dans son slip spatial, va devoir laisser parler son cœur et sauver des petits martiens tout au long des niveaux que propose ce beat them all. Des phases de plates-formes dans lesquelles la précision des sauts et des déplacements est déterminante, viendront entraver votre progression...

Action pour les petits

Buzz va devoir combattre l'adversité et se débarrasser de robots et pièges de toutes sortes qui lui rendent la vie infernale. Un nombre important d'armes devient accessible à mesure de votre progression, et des bonus permettant de récupérer de la vie sont dispersés tout au long des niveaux pour prolonger votre existence. Il est important de ne pas les manquer! Le sauveur casqué possède également une panoplie de mouvements lui permettant d'évoluer assez librement dans un décor linéaire. S'aidant de bonus, comme des ailes ou une planche volante, Buzz pourra réaliser des déplacements spectaculaires. Mais l'ensemble des possibilités et des péripéties que propose ce jeu restent, avant tout, orientées pour satisfaire les plus jeunes des joueurs.



Il va falloir sauver tous ces adorables petits Martiens au sourire angélique et si doux!



Buzz peut surfer dans les airs pour surprendre ses agresseurs. Il peut alors passer certaines plates-formes plus facilement.



Buzz peut voler et atteindre des hauteurs surprenantes.



Les petits extraterrestres sont bien cachés, ouvrez l'œil.





Les caméras se placent de manière assez aléatoire. La jouabilité s'en ressent.



Tous les héros sont réunis pour le meilleur et... puis c'est tout!



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : TRAVELLERS
- Éditeur : ACTIVISION
- PLATES-FORMES/ACTION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : -

PRESENTATION Les images du film "Toy Story" et du DA de Buzz l'éclair.	85%
GRAPHISMES De belles couleurs et des jolis monstres, rien de transcendant.	75%
ANIMATION Des phases rapides sans véritable accroc.	80%
MUSIQUE Les thèmes liés au film et des musiques peu variées.	85%
BRUITAGES Les bruitages sont discrets et sans relief.	75%
DUREE DE VIE Peu de niveaux... et très peu difficiles.	80%
JOUABILITE Parfois très imprécise. A revoir.	70%



INTERET 78%

Un jeu d'action et de plates-formes qui surfe sur le succès des films. Pour les moins de 12 ans!

AVIS — NON, MAIS...

Ces aventures de Buzz l'éclair proposent quelques bons moments aux tout petits qui veulent retrouver leurs héros sur Playstation. Les couleurs sont vives et les situations ne manquent pas de burlesque et rapidité. L'animation et la réalisation générale ne font pas particulièrement honneur à la Playstation, la jouabilité est un peu limite et les caméras souvent mal placées, mais on y retrouve tout l'univers de "Toy Story". Un petit jeu d'action et de plate-forme qui ne prend pas de risque.

TOXIC

Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear

Testé ce mois-ci en version officielle, Rainbow Six premier du nom est un jeu qu'on pourrait qualifier de Doom-like stratégique. Cette suite qui nous vient des Etats-Unis constitue s^ûrement le jeu d'action en 3D le plus complexe qu'on ait pu voir.

Le principe est le même que dans Rainbow Six, on contrôle un commando secret qui œuvre pour la paix internationale. Quelques nouveautés sont présentes : l'interface des différents menus a évolué, de nouvelles armes réelles, comme le Steyr Aug, ont été implémentées, et l'on garde désormais la possibilité de contrôler jusqu'à quatre équipes de trois persos. On retrouve bien sûr le système des Waypoints (points de passage), qui permet de déterminer à l'avance le trajet et les actions des équipes contrôlées. Les Go Codes et autres stratégies, mettront un certain temps à apparaître et ne seront nécessaires que dans les missions avancées et vraiment ardues. Reportez-vous au test de Rainbow Six pour plus de détails. Bref, Rogue Spear est une bonne suite, qui vous mettra dans toutes les situations de crise connues. Il s'agira de résoudre une prise d'otages par des pirates de l'air, déminer une plate-forme pétrolière, délivrer des ouvriers prisonniers de la pègre cubaine, etc. Même si l'option de jeu en réseau est absente, il reste le mode Multijoueur (à quatre) qui peut s'avérer intéressant. Le jeu en ligne devrait sûrement arriver avec le troisième épisode, intitulé Tom Clancy's Rainbow Six : Urban Operations. En tout cas, nous l'espérons.

AVIS — OUI, MAIS...

Il est certain que Rogue Spear est un jeu intéressant. Toutefois, y jouer demandera une petite préparation psychologique à ceux qui ne sont pas habitués aux titres issus du PC. De plus, profiter pleinement du jeu nécessitera l'achat du clavier et de la souris, car, au pad, il devient plus que compliqué. D'ailleurs, le système de visée avec ce dernier est lui aussi assez délicat. Bref, seuls les grands fanatiques, toujours à l'affût de la dernière nouveauté pourront se permettre d'investir.

SWITCH



Les tireurs embusqués ne sont pas faciles à détecter. Heureusement, une commande de zoom est accessible.

Le Steyr Aug, arme fétiche dans Half-Life Counterstrike sur PC.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : REDSTORM
- Éditeur : TAKE TWO
- DOOM-LIKE STRATÉGIQUE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : 10 BLOCS
- Compatible : CLAVIER + SOURIS, VM, PURUPURU

Critère	Commentaire	Note
PRESENTATION	Des menus complets, certaines options sont trop petites.	82%
GRAPHISMES	Très détaillés et réalistes. Ils ont bien évolué.	86%
ANIMATION	Des mouvements de Motion Capture supplémentaires.	89%
MUSIQUE	Occasionnelle, elle renforce l'atmosphère d'insécurité.	85%
BRUITAGES	Aussi vrais que nature, on s'y croirait !	84%
DUREE DE VIE	Un mode 4 joueurs, des missions passionnantes et souvent dures.	90%
JOUABILITE	Correcte avec clavier et souris. Au pad, la visée n'est pas bonne.	90%

INTERET 85% — Le clavier et la souris sont indispensables pour apprécier ce Doom-like stratégique.



La modélisation des personnages a bien évolué.



Il vaut mieux regarder à deux fois avant d'entrer dans une pièce. Les terroristes ont pour habitude de tenir les otages en joue.

Vanishing point

AVIS NON !

Franchement, je n'ai pas pris mon pied avec ce Vanishing Point. Pourtant, le nombre de caisses, d'épreuves et de secrets est motivant, mais quel manque de sensations ! On se bagarre avec sa voiture et on se prend la tête dans le trafic. Heureusement, chaque caisse rapporte un lot (autre voiture, circuit, vidéo...). Enfin, d'un point de vue esthétique, on ne s'éclate pas non plus : la modélisation des voitures est vraiment décevante, et le manque de finesse ne profite qu'à l'animation. Bref, passez à côté, à moins d'avoir déjà déchiré tous les hits roulants de la Dreamcast.

ZANO

Vanishing Point débarque ce mois-ci sur Dreamcast, et très prochainement sur Playstation. Il propose aux fondus du bitume une série de courses plutôt sauvages, au volant des plus belles voitures au monde.

Au premier abord, le jeu semble assez complet. On peut voir qu'une trentaine de véhicules pourront être débloqués, ainsi qu'une dizaine de circuits. Si les tracés sont factices, les caisses proposées sont toutes des modèles existants. Ainsi, on se retrouvera au volant des Volkswagen, BMW, Ford, Venturi... Dans leur majorité, les véhicules sont récents, mais certaines antiquités feront leur apparition, comme le célèbre combi Volkswagen, très prisé des hippies.

Toute votre attention

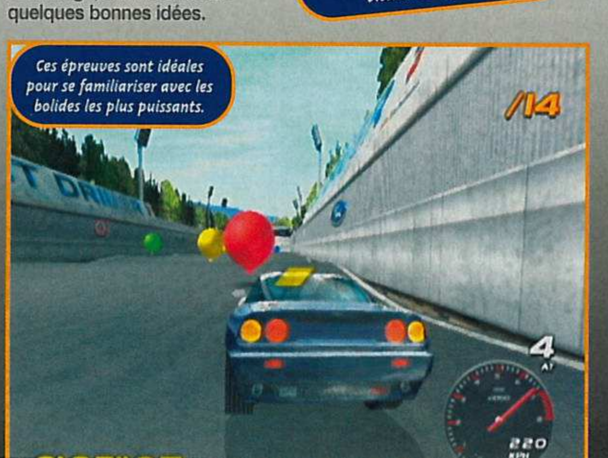
On peut disputer de mini championnats, des courses simples ou une série d'épreuves s'apparentant aux permis de Gran Turismo. Pendant les courses, on se bat contre le chrono, et il faut slalomer entre les usagers et les autres concurrents. Naturellement, le pilotage réclame ici toute votre attention. Au plan visuel, on est loin de ce qui se fait de mieux sur Dreamcast, et ce titre fait pâle figure face à des hits comme MSR ou Le Mans. Pauvres en couleurs, et dénués de détails, les décors sont tristes et peu variés. Bon, ce jeu n'est pas plus laid qu'un slip de l'armée, mais on a vu nettement plus palpitant. De plus, la modélisation des véhicules laisse vraiment à désirer, les carrosseries manquant vraiment de détails et de réalisme. Idem côté sonore : le bruit des moteurs est raté et la bande-son discrète ne fera pas hurler les foules. Enfin, pad en main, on ne trouve toujours pas l'extase : les caisses sont imprécises et réagissent étrangement. Le joystick devra être manié avec souplesse si l'on veut éviter le trafic, ses adversaires et les murs. Au final, ce Vanishing Point ne parvient pas à passionner. Dommage, car il contenait quelques bonnes idées.



Plusieurs épreuves spéciales obligent à effectuer des slaloms.

La vue intérieure est la plus simple pour le pilotage. La sensation de vitesse est agréable.

La majorité des voitures nécessitent une bonne maîtrise du dérapage.



Ces épreuves sont idéales pour se familiariser avec les bolides les plus puissants.



- Version : IMPORT
- Dialogues : –
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSE ARCADE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU

PRESENTATION	*Des menus fonctionnels, et des temps de chargement longs.*	86%
GRAPHISMES	*Pas vilains, mais très décevants pour un jeu sur Dreamcast.*	87%
ANIMATION	*Aucun problème, mais la gestion des chocs laisse à désirer.*	90%
MUSIQUE	*Elles collent au genre, mais ne donnent aucune pêche au jeu.*	82%
BRUITAGES	*Peu nombreux et pas très bien réalisés.*	80%
DUREE DE VIE	*Le nombre d'épreuves et de secrets à découvrir est suffisant.*	88%
JOUABILITE	*Typée arcade. Cependant, le contrôle laisse trop à désirer.*	80%

INTERET **70%**

De bonnes idées et des challenges intéressants, mais les voitures sont trop délicates à manier.

Le Nécronomicon est le livre des morts. Son apparence ne laisse pas le moindre doute sur son pouvoir.

Pour quiconque s'intéresse de près au septième art, l'évocation d'Evil Dead entraîne obligatoirement un cortège de souvenirs maléfiques et de scènes gores. Le film de Sam Raimi a su, en son temps, révolutionner le genre horrifique. Voici qu'il débarque sur Dreamcast.

EVIL DEAD
HAIL TO THE KING

AVIS — NON, MAIS...

Le scénario du film de Sam Raimi sert de base à cette aventure en 3D et c'est un plaisir de retrouver le brave Ash. Cependant, une bonne idée de départ peut être desservie par une réalisation finale trop faible, et c'est le cas pour ce jeu. Les graphismes sont agréables, mais le système de combat et les mouvements d'ensemble manquent de finesse. Quelques bons moments d'angoisse vous attendent, mais le plaisir de jouer est trop souvent absent.

TOXIC



- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : HEAVY IRON
- Editeur : THQ
- AVENTURE ACTION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU

Le Nécronomicon, également appelé livre des morts, est un obscur ouvrage qui possède le terrifiant pouvoir de réveiller les esprits malins à la surface de la Terre. Vous êtes placé dans la peau de Ash qui, après avoir échappé à une mort certaine dans une lugubre maison du fin fond des Etats-Unis et avoir remonté le temps pour affronter des démons ancestraux, va devoir retrouver les pages du livre des morts pour renvoyer les démons dans l'au-delà. De retour sur les lieux de ses premiers exploits, Ash va devoir évoluer dans un décor sinistre et trouver des objets qui lui permettront de progresser. De nombreux combats vont bien sûr ralentir sa course vers la liberté et son combat pour la survie. L'ensemble de l'aventure se déroule dans l'univers du film précisément reconstitué.

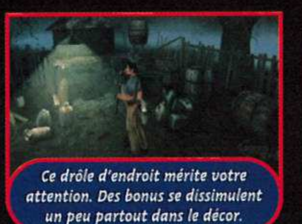
Vous allez croiser quelques beaux démons hauts en couleur. Restez sur vos gardes !

Esprit es-tu là ? Oui, très las...

L'ensemble du jeu se présente comme un Resident Evil-like. La vue à la troisième personne permet à Ash d'évoluer dans un univers en trois dimensions. Un inventaire précis vous facilite l'accès aux bonus et aux objets importants récoltés au hasard de votre chemin. L'ambiance qui se dégage de ce titre est à couper au couteau. Les monstres ne manquent pas de "charme", et certains aspects vraiment pittoresques apportent une dimension humoristique à la partie. Les fans du film ne seront pas dépaysés, mais les spécialistes de l'aventure-action resteront sceptiques face à l'intérêt général de cet Evil Dead. Il vous faudra néanmoins faire preuve d'une grande dextérité et d'une ingéniosité démoniaque pour ouvrir le vortex et propulser les démons dans une autre dimension.



L'exploration est un passage obligé dans tout bon jeu d'aventure.



Ce drôle d'endroit mérite votre attention. Des bonus se dissimulent un peu partout dans le décor.

Critère	Commentaire	Note
PRESENTATION	L'aventure est bien plantée et les monstres flanquent la trouille.	88%
GRAPHISMES	Ils créent une ambiance oppressante.	87%
ANIMATION	Les mouvements manquent de fluidité et de variété.	79%
MUSIQUE	Des thèmes angoissants.	89%
BRUITAGES	Bien trop discrets et sans saveur particulière.	78%
DUREE DE VIE	Courte, car les énigmes sont simples.	85%
JOUABILITE	Les combats sont très brouillons et l'imprécision est de rigueur.	70%

INTERET — Un petit jeu attirant, mais desservi par une prise en main douteuse. **80%**



Pokémon Crystal

Nous n'avons même pas encore reçu les volets Or et Argent que la version Crystal est déjà disponible au Japon. Bon, il ne s'agit pas d'une réelle nouveauté, mais plutôt d'un complément aux versions Or et Argent, comme l'était le volet Jaune pour les versions Rouge et Bleu.

Si vous n'avez jamais entendu parler de ce volet Crystal, c'est parce qu'avant sa sortie, il était intitulé Pokémon X. Il s'impose comme la copie conforme de la version Jaune mais pour les versions Or et Argent. A première vue, peu de choses différencient donc ce volet des versions Or et Argent. Il regroupe lui aussi les Pokémon des deux volets, mais, pour l'instant, on ne sait pas s'il sera possible de tous les attraper. Bon, il y a fort à parier qu'il faudra recourir à l'échange pour remplir son Pokédex, puisque ce jeu exploite le nouvel accessoire de Nintendo au Japon permettant de relier sa Gameboy à son téléphone portable et d'échanger les Pokémon ! Bref, compléter sa collection sera toujours un travail de longue haleine. Autre nouveauté, on a ici la possibilité d'incarner un dresseur Pokémon de sexe féminin. Nintendo démontre que les Pokémon ne sont donc pas réservés qu'aux porteurs de slips kangourou ! Dès le début du jeu, on sélectionne son personnage, et l'on a aussi bien sûr le choix entre trois Pokémon, ce qui détermine toujours le niveau de difficulté de la partie. Question graphismes, ce nouveau volet est identique aux versions Or et Argent, c'est-à-dire légèrement plus travaillé que les versions Bleu et Rouge. C'est sûrement la raison pour laquelle ce volet n'est destiné qu'aux Gameboy Color. Bref, un nouveau jeu Pokémon qui pose le même dilemme que la version Jaune précédemment : est-il nécessaire quand on a déjà joué aux versions Or et Argent ?

AVIS — OUI ! MAIS...

Comme la version Jaune, ce Pokémon Crystal pose un problème de conscience : dois-je acheter un jeu quasi identique à celui que je possède déjà ? Certes, il apporte quelques petites nouveautés, mais dans l'ensemble, nous avons à nouveau affaire à un Pokémon Or (ou Argent) bis. Bref, incontournable pour le fan, et indispensable au collectionneur, ce volet Crystal est quand même peu utile à celui qui a déjà joué à l'une des versions Or ou Argent.

ZANO



Au début, on a toujours le même choix entre trois Pokémon de type différent.



Le Pokédex s'agrandit considérablement avec plus de cent nouveaux Pokémon...



Des items sont cachés dans les arbres. Il faut fouiller chaque recoin !



Discuter avec les habitants reste très important.



On retrouve des Pokémon des versions Bleu et Rouge.



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : GAME FREAK
- Editeur : NINTENDO
- RPG-AVENTURE
- 1-2 JOUEURS (LINK)
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : GB PRINTER, TRANSFERT, MOBILE ADAPTER

PRESENTATION — 82%
Encore une scène où le Prof Chen tchatche. Des menus simples.

GRAPHISMES — 89%
Un peu mieux que les volets Bleu, Rouge et Jaune.

ANIMATION — 90%
Le défilement est parfait. Les batailles restent simplistes.

MUSIQUE — 75%
Comme d'habitude sur GB : sympathique mais répétitive.

BRUITAGES — 70%
Très très rares.

DUREE DE VIE — 95%
Remplir le Pokédex reste un travail de titan.

JOUABILITE — 90%
Diriger le perso est très facile. On combat sans problème.

INTERET — 90%
Un très bon jeu, qui arrive bien après les versions Or et Argent. Destiné aux forcenés.



La Gameboy Couleur est en forme ! Alors que l'on attend avec impatience le prochain modèle dit "Advance" pour le printemps, c'est une avalanche de titres qui est tombée sur votre souris préférée. A peine le temps d'enfiler un slip, et je me suis empressée de les passer en revue. Privée de sieste, la petite Gonzatest. Je ne vous cacherai pas s'agit pour la plupart de licences de dessins animés, dont nous nous méfions par principe. Et puis les juniors, souvent adeptes de la petite portable, ont des tirelires modestes. Il vaut donc mieux qu'ils évitent de gaspiller leurs étrennes avec des titres alléchants, mais qui s'avèrent en suite plus que moyens.

Gonzatest

GAMEBOY COLOR

ROAD RASH

Road Rash est un classique du jeu vidéo. Son principe avait fait fureur au moment de sa sortie et continue à enrôler de nouveaux adeptes. Juché sur sa moto, les cheveux au vent, l'air rebelle, il faut participer à des courses sauvages sur des routes encombrées. La grande originalité du jeu réside dans le fait qu'on peut frapper les autres motards. Voilà qui rend le soft beaucoup plus fun ! Cette adaptation Gameboy est plutôt correcte, on contrôle bien la moto et l'environnement graphique est tout à fait honnête. Bref, si vous aimez le genre, n'hésitez pas.

ELECTRONIC ARTS

80%



GAMEBOY COLOR

LOONEY TUNES COLLECTOR : LA REVANCHE DES MARTIENS

Marvin est de retour ! Et il s'est bien juré de faire sauter la planète. Il va falloir le renvoyer direct sur Mars avec l'aide de tous nos amis cartoonesques, Daffy, Bunny, Porky, Elmer et toute la clique. Ce jeu, la suite d'Alerte aux martiens, est clairement axé aventure, et mélange sans complexe action et plate-forme. Différentes missions vous attendent, et vous pourrez jouer quinze personnages de la Warner et en récolter 49 en tout, un peu sur le principe de Pokémon. On pourra même jouer à plusieurs via le câble. Les phases d'action sont plutôt variées et, techniquement, le jeu plutôt détaillé et l'action claire font honneur à la GBC. Bref, c'est une petite réussite, les fans des Looney Tunes seront ravis et les autres pas forcément mécontents.

INFOGRAMES

85%



GAMEBOY COLOR

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Si vous connaissiez l'épisode précédent sorti sur N64, oubliez tout, on recommence ! Venant clore la grande opération d'adaptation du titre sur à peu près toutes les machines, cette version Gameboy Couleur reprend le côté futuriste voulu par les programmeurs, et qui supprime tout rapport entre San Francisco Rush et 2049. Inutile de plisser les yeux pour tenter d'apercevoir le Golden Gate Bridge, vous ne le trouverez pas ! Le jeu est assez frustrant, car il oblige à jouer impérativement avec les bonus dispatchés un peu partout sur la course. Faire l'impasse sur ces gadgets difformes et monoblocs vous ôte toute chance de victoire, car il est impossible de s'imposer à la seule force de ses talents de pilote. Voilà qui rend le jeu assez répétitif ! Mais de toute façon, Micromachines V3 effacera bien vite cette suite peu alléchante.

INFOGRAMES

65%



GAMEBOY COLOR



92%

MICROMACHINES V3

Le hit de la Playstation débarque sur notre portable. Les petites voitures de Micromachines vont vous rendre dingue ! Eh oui, elles déboulent sur Gameboy Couleur aussi ! Le résultat est impressionnant. Les courses sont à peu de choses près les mêmes, c'est-à-dire rapides et parsemées de tremplins (morceaux de gruyère, flaques de lait, gouttes de colle et j'en passe !). Pour ceux qui viennent de Terre Adélie, il est bon de rappeler que le jeu propose de diriger des voitures miniatures dans des environnements quotidiens : salle de bains, jardin, table de cuisine, etc. Cette version est aussi jouable, speed et fun que sur PS ! En mode Multijoueur (jusqu'à huit !), c'est de la folie. La recette fonctionne toujours ! Un titre excellent, très bien adapté, qui devient dans l'instant la référence en la matière sur GBC.

CODEMASTERS

GAMEBOY COLOR

LA MISSION DES SCHTROUMPFS

Malheur ! Tous les gnomes bleus sont devenus orange ! Une expérience du Schtroumpf apprenti qui a mal tourné... Du coup, tous les Lilliputiens d'azur vont mettre la main à la pâte. Il faudra ramer dans les marais, piloter un avion, conduire une voiture... Les missions sont nombreuses et variées, l'environnement graphique est plutôt riche et réussi, et même assez détaillé, on retrouve bien l'ambiance du dessin animé. Comme c'est la mode en ce moment, le jeu exploite évidemment le câble Link de la GBC pour permettre les échanges des vignettes Schtroumpfs. Un point de plus qui lui permet d'atteindre une bonne moyenne. Certes, ce n'est pas Zelda mais pour les petiots, ce titre n'est pas mal du tout.

INFOGRAMES

80%



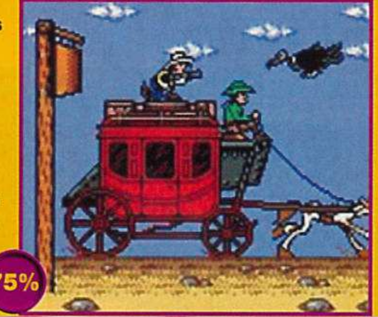
GAMEBOY COLOR

LUCKY LUKE : LE TRAIN DES DESPERADOS

Le plus belge des cow-boys est de retour, une fois ! Lucky Luke, Rantanplan et Joly Jumper sont fin prêts à remettre le couvert. Les desperados (qui boivent la bière du même nom) ont pris le train d'assaut et filent vers l'Ouest. C'est une véritable traversée des Etats-Unis qui s'annonce... Au programme, les mines du Grand Canyon, le cirque de la route 66, et plein d'autres lieux exotiques ! Le jeu se veut essentiellement plates-formes et la maniabilité est tout à fait satisfaisante. Graphiquement, on retrouve les traits de la BD et du DA, rien à redire, mais les décors auraient pu être un peu plus fouillés tout de même. On pourra utiliser le câble Link pour jouer contre des potes à cinq mini-jeux, ce qui rallongera la durée de vie...

INFOGRAMES

75%



GAMEBOY COLOR

MERLIN

La légende de Merlin l'Enchanteur portée sur Gameboy Couleur, voilà une nouvelle qui va réjouir nos chères têtes blondes... Pour fêter Noël, tous les éditeurs y vont de leur adaptation de héros pour bambins : les Dalmatiens, Casper, Les Pierrafeu... Ici, le résultat n'est pas mauvais. On a droit à un petit jeu de plates-formes qui mélange shoot et aventure. Les graphismes sont plutôt léchés, assez détaillés, bien colorés, et le perso répond correctement. Il faut cependant tenir compte du grand âge du magicien et pardonner son manque de souplesse ! Voilà un petit jeu plutôt sympathique, mais si vous attendez un miracle, allez plutôt voir du côté de Donkey Kong Country...

ELECTRONIC ARTS

73%



GAMEBOY COLOR

LES 102 DALMATIENS

Alors que le film est sorti dans les salles depuis peu, on a déjà droit à une adaptation sur Gameboy Color, sur PS et DC du fifilm à sa mémère. Bien sûr, on contrôle un petit chiot blanc tacheté de noir, très maniable. Le canidé répond bien et vite. Le but est simple : délivrer les 101 autres dalmatiens prisonniers de la vilaine Cruella qui veut en faire des peluches dans son horrible usine de jouets. Dans chaque niveau, le joueur doit trouver la clef, puis sauter de plate-forme en plate-forme pour secourir ses petits camarades. La qualité de la réalisation technique est égale à celle de la jouabilité, et si le tout reste très classique, les petits s'amuseront quand même.

ACTIVISION

80%



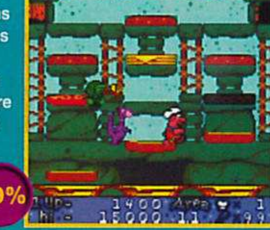
GAMEBOY COLOR

LA FAMILLE PIERRAFEU : LE TEMPS DES HAMBURGERS

A Consoles +, on n'aime pas trop les adaptations de film, manga, BD. Avec le temps, on a même fini par avoir un a priori assez fort sur la question. Les joueurs expérimentés savent que cela ne tient pas de la seule déformation professionnelle. Dans ce, on trouve tous les ingrédients d'un bon "burger à la vache folle" virtuel : une animation digne des pires symptômes de la maladie (c'est lent, genre "slow motion"), des graphismes qui n'ont vraiment rien d'exceptionnel, un personnage qui répond assez mal aux ordres donnés et qui se révèle être aussi peu rapide que l'animation globale.
On arrive difficilement à la "faim". Faut dire qu'on commence à en avoir plus que ras le bol de tous ces produits médiocres issus de la sous-culture américaine, tant alimentaire que ludique.
A zapper.

VIRGIN

40%



GAMEBOY COLOR

CASPER LE FANTOME

Encore une licence ! Cette fois, c'est le tour de Casper le Fantôme. Le scénario est celui du film, et le déroulement rappelle fortement la version Playstation. Dans une vue de haut, on arpente la maison à la recherche de clefs et l'on doit trouver les réponses à quelques énigmes. Bref, un petit jeu d'aventure à mener sans se fouler... Dommage que les collisions soient si mal gérées, ça gâche un peu le jeu, qui au final n'est pas si mal pour une licence. Bref, Casper ne doit pas arriver en priorité sur la liste de vos achats, compte tenu du nombre conséquent de très bons titres que l'on trouve sur la Gameboy (Mario Tennis, Donkey Kong, Pokémon Pinball).

VIRGIN

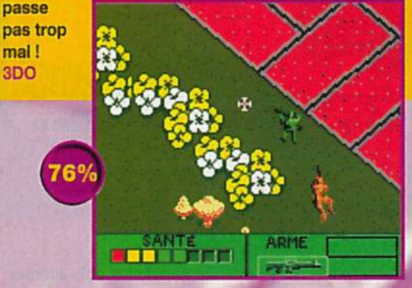
76%

GAMEBOY COLOR

ARMY MEN 2

Un Army Men tous les jours, la santé pour toujours ! disait le vieil Oncle Sam. Cette suite d'Army Men compte pas mal de changements, et l'apparition d'une option deux joueurs permet de combattre à mort pour capturer les drapeaux ennemis. Le scénario est toujours aussi palpitant et nous ramène aux stratagèmes imaginaires de notre jeunesse. L'armée des Beiges a transformé l'évier de la cuisine en QG, il faut absolument faire quelque chose ! Tirs de bazooka, lance-flammes, lance-grenades, l'arsenal est impressionnant, et il y a de l'action. Graphiquement, le jeu est honnête mais ne casse pas des briques avec la tête. Si sur d'autres machines c'est un peu honteux, sur Gameboy il ne passe pas trop mal !

3DO



76%

GAMEBOY COLOR



45%

INTERNATIONAL KARATE 2000

Hou ! Ha ! Chta ! Bing ! Ça "fight" sec avec International Karaté 2000. Peut-être que le jeu reprend la saison des championnats de karaté... En tout cas, on a affaire à un titre vraiment archi-classique et sans grand intérêt : les karatékas peuvent exécuter des katas de quatre mouvements, l'animation est ramenée au strict minimum, et les combats se suivent et se ressemblent. Bref, rien de vraiment terrible, même pour les fans d'arts martiaux. Dans le genre baston, il existe des titres bien meilleurs, comme King of Fighters ou encore X-Men Mutant Academy. Bref, le seul jeu de baston du mois a des allures de daube. Sans rancune, on passe à autre chose.

VIRGIN

GAMEBOY COLOR

FI CHAMPIONSHIP : SAISON 2000

Voilà le genre de jeu qui fait travailler les différents composants de la Game Boy Couleur. Il faut dire que les simulations de F1 contiennent un maximum d'infos (pilote, championnats, etc.) et de nombreux paramètres (météo, adhérence, accélération, position des concurrents, IA, etc.). Bref, c'est peut-être pour ça qu'il manque de fun, à moins que ce ne soit dû à une surdose de Micromachines V3 ! Les fans qui attendent un bon jeu de F1 y trouveront quand même leur compte, car force est de reconnaître que le rendu graphique est correct (malgré des décors peu fournis...) et que tous les ingrédients sont réunis : 17 circuits passant par l'Australie ou encore l'Italie, 11 écuries avec deux pilotes chacune, soit 22 pilotes parmi les plus célèbres du monde.

ELECTRONIC ARTS



85%

GAMEBOY COLOR

TOM ET JERRY

Le duo infernal, composé à 50% de rongeur facétieux et à 50% de matou affamé, débarque sur Gameboy, en même temps que Casper, Les Pierrafeu, Les 102 Dalamatiens et les Looney Tunes. Bref en plein cœur d'une période très faste pour nos héros de dessin animé. Les bouts de chou vont sûrement être aux anges, mais attention aux pièges ! Un joli nom et un beau dessin sur la boîte n'ont jamais fait un bon jeu. Le principe de Tom et Jerry est simple : il faut empêcher Jerry la souris de dévaliser toute la maison. Pour cela, Tom le chat doit utiliser des objets qui traînent çà et là et stopper l'infâme rongeur et ses amis. Balai, poêle à frire, fer à repasser, tout est permis ! Mais attention, la souris pourra elle aussi les employer sur le vilain greffier. Bref, le jeu est rigolo, mais même s'il rend plutôt bien visuellement, l'action reste un peu floue et l'on a parfois du mal à effectuer les actions voulues. Dommage...

VIRGIN

70%



PLAYSTATION

WOODY WOODPECKER RACING

Voici un nouveau Mario Kart-like pour la PS. Tout, dans ce Woody Woodpecker Racing, rappelle le hit de Nintendo. Vous devez participer à des courses déjantées au volant de karts surboostés. Tous les personnages de l'univers de Woody sont accessibles, et d'autres cachés vous attendent en cas de victoire. Les modes traditionnels sont présents, et aucune innovation majeure n'est à signaler. La réalisation est honorable, mais l'animation manque de nervosité. Les sensations ne sont pas au rendez-vous, et la maniabilité connaît des ratés. Un jeu de karts qui n'innove pas donc, et qui se contente de trop peu pour satisfaire les acheteurs potentiels.



70%

KONAMI



PLAYSTATION

STAR WARS DEMOLITION

Les licences précédentes d'Acticision étaient plutôt bonnes. Le jeu étant développé par Luxoflux, à qui l'on doit l'excellent Vigilante 8, nous avions tendance à croire que ce serait une petite merveille. Hélas ! trois fois hélas ! C'est plutôt du genre daubique et très moche ; on a rarement vu ça. Et en plus, c'est peu jouable. Le principe reprend celui de Vigilante 8 avec les modèles de Star Wars. En nettement moins bon, bien sûr. A zapper en force !



20%

ACTIVISION

DREAMCAST



50%

SURF ROCKET RACER

Enfilez vos slips de bains ! Surf Rocket Racer est un jeu de scooter des mers dont le but est de passer différentes épreuves plus loufoques les unes que les autres. Eclater des ballons avec un tremplin ou taper des lettres géantes. C'est vraiment dépaysant, je n'avais encore jamais vu un jeu pareil. Dommage que la réalisation soit si bâclée, les textures ont été faites à la va-vite et ça se voit... Les jet skis sont mal modélisés, bref c'est un peu la "cata" pour de la Dreamcast. Pas maniable, moche, épreuves dénuées d'intérêt, ce petit jeu ne convaincra personne, pas même le passionné de jet ski.

UBI SOFT

PLAYSTATION 2

SURFING H3O

Voilà le premier jeu de surf des mers de la PS2 – c'est la mode ce mois-ci. L'originalité de Surfing H3O, aux US en tout cas, c'est qu'il est livré avec une "finger board" que l'on place sur les deux champignons analogiques du pad. Ainsi, on contrôle le surfeur tout en jouant avec l'analogique ; pas vraiment évident. Le principe est simple : réaliser des figures et ramasser les petits symboles de couleurs, ce qui reste assez classique en soi. Graphiquement, c'est bien laid, les textures sont troubles, et côté animation ce n'est pas fluide du tout. Ils feraient bien de revoir leur formule de l'eau chez Take 2.

TAKE 2

60%



PLAYSTATION

THE MISSIONS

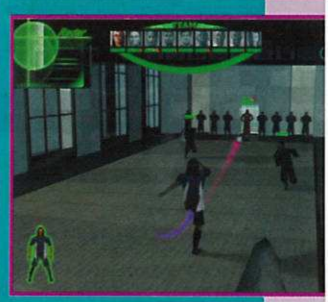
Le jeu de la pub ! Tu le crois ça ? (© AHL III[e] millénaire). Jusqu'où iront-ils ? Sans scrupule aucun, ils nous prennent pour des oies bonnes à gaver avant de nous bouffer le foie. Vous vous souvenez de la pub Nike dans laquelle les stars du foot volent un ballon magique ? Eh bien, le jeu est basé sur le même principe, c'est un peu lamentable, laid, sans intérêt... De plus, on nous prend pour des abrutis intoxiqués de pub qui seraient prêts à acheter le jeu tiré d'un spot ! Mater la pub d'un jeu : passe encore ! Jouer au jeu d'une pub : non !

50%

MICROIDS







Difficile de choisir un jeu parmi les dizaines de nouveautés qui sortent chaque mois. Pour vous aider dans vos achats et ne pas risquer de jeter votre argent par les fenêtres (c'est l'hiver et il fait froid), Consoles+ vous propose une sélection des meilleurs jeux du moment sur Nintendo 64, Playstation et Dreamcast. Bonnes courses !

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER 2



- GT Interactive
- 1-2 joueurs
- Pad analogique
- Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

FOOT ARCADE
ISS 2000



- Konami
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Le nouvel ISS, version 2000, est encore meilleur que le précédent épisode. Prise en main améliorée, animations décoiffantes et, surtout, plaisir de jouer au top. Champion !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

DOOM-LIKE
MEDAL OF HONOR RESISTANCE



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Rare sont les Doom-like à posséder une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin !

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

COURSE DE MOTO
MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

BASTON 3D
TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.



GLISSE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock



Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VIII



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock



Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La nouvelle mouture de Fifa ne dépasse pas celle sortie l'année dernière. La version 99 reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot non ?

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire



Depuis des mois, la belle Anna égaie les pages de Consoles+, et on ne s'en lasse pas. Normal, cette suite de Smash Court Tennis de Namco est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 2 joueurs

Memory Pak
Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
RIDGE RACER 64



- NINTENDO
- 4 joueurs

Memory Pak
Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs

Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

ATHLÉTISME
INTERNATIONAL TRACK & FIELD



- Konami
- 4 joueurs

Memory Pak
Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sydney. Un must !

TENNIS
MARIO TENNIS



- Nintendo
- 4 joueurs

Memory Pak
Rumble Pak

Le jeu de tennis le plus amusant et le mieux réalisé du moment. Modes spéciaux inspirés de Mario Kart, prise en main intuitive, mode 4 joueurs musclé... à posséder !

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur

Ram Pak
Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET
NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs

Memory Pak
Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatchs, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY



- Infogrames
- 2 joueurs

Memory Pak
Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D
RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur

Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs

Memory Pak
Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99



- EA Sports
- 4 joueurs

Memory Pak
Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs

Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur

Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs

Memory Pak
Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs

Rumble Pak
Ram Pak

Ubi Soft prend la pole position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

ACTION 3D
JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs

Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

GLISSE
1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs

Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueurs

Memory Pak
Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs

Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE



- Nintendo
- 1 joueur

Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages que vous dirigez au choix



à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété. Deux titres indétrônables !


Concours
GRANDIA II
グランディア
A GAGNER :
1er prix :
1 Dreamcast
et 1 jeu Grandia II
2e au 45e prix :
1 jeu Grandia II
(version black disc + livret du 16e au 45e prix)
46e au 50e prix :
1 poster Grandia II
Dreamcast
Joue et gagne
au
08.36.68.11.41*
www.ubisoft.fr
CONSOLES+
Dreamcast
Ubi Soft
GA GAME ARTS
* 08.36.68 : 2,21 F/mn
Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. Licensed from ESP/Game Arts by Ubi Soft Entertainment.
Original game © 2000 Game Arts. English Translation © 2000 Ubi Soft Entertainment. Grandia is trademark of Game Arts Co., Ltd.
Character designs by Youshi Kanoe. World designs by Katsumi Aizaki, Kenji Mizuno and Masashi Hazama.
© SEGA and Dreamcast are registred trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
EXTRAIT DU RÈGLEMENT : Ubi Soft et Consoles+ organisent un concours du 26/01/01 au 22/02/01. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08 36 68 11 41*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Grandia II, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

GUNSHOOT
HOUSE OF THE DEAD 2



- Sega
- 2 joueurs
VM/Gun
Purupuru Pack



Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert!) coule à flots. A votre santé!



SKATE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Voici la plus aboutie des simulations de skate du moment. Figures en tout genre, graphismes fins et colorés, animation fluide et rapide... que demander de plus?

BOXE
READY 2 RUMBLE



- Infogrames
- 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Voici une simulation de boxe qui va vous en mettre plein les yeux! Animations souples et humour répondent présents. Décapant!

GLISSE
SNOW SURFERS



- Sega
- 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé!

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara exhibe désormais ses jolies fesses. Chaud devant, chaud!

AVENTURE SOUS-MARINE
ECCO LE DAUPHIN



- Sega
- 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Ecco le dauphin, après avoir fait le bonheur des possesseurs de Megadrive, arrive sur Dreamcast. L'aventure est à la hauteur des capacités graphiques de la console, c'est-à-dire merveilleuse. Ici, pas de méchant à exploser ni à déchiqueter. Le but est de guider Ecco à travers un monde sous-marin gigantesque et de préserver l'équilibre de la vie. Pas évident. Heureusement, différentes espèces vous viendront en aide pour vous aider à réaliser cette tâche difficile. Un jeu ultra zen à consommer en famille.

COURSE ARCADE
SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

SPORT
VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console: graphismes 3D somptueux et réalisme total.

RALLYE
V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION



- Infogrames
- 2 joueurs
VM
Purupuru Pack

V-Rally 2 est plus qu'une simple adaptation: c'est tout simplement le meilleur jeu de sa catégorie sur Dreamcast. Plusieurs sortes d'épreuves sont proposées et toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ des courses d'arcade, mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.



FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
VM
Purupuru Pack

La plus aboutie des simulations de Formule 1 vous propose de devenir pilote d'une grande écurie le temps d'une saison. Sensations de vitesse garanties. Splendide!

JEU EN RÉSEAU
QUAKE III ARENA



- Sega
- 1-4 joueurs
VM
Purupuru Pack

Le Doom-like le plus percutant du moment vous propose des parties endiablées sur Internet avec les joueurs du monde entier. Mortel!

BASTON 3D
SOULCALIBUR



- Sega
- 1-2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Le meilleur jeu de baston 3D à tous les niveaux: prise en main, réalisme des coups, animations fluides et rapides, graphismes époustouflants... Quelle claque!

"SIMULACTION"
JET SET RADIO



- Sega
- 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Jet Set Radio est fait pour ceux qui aiment le skate et les graffitis. Graphismes démentiels, superbes animations, prise en main géniale.

PLATES-FORMES
SONIC ADVENTURE



- Sega
- 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A fond la forme!

SPORT
VIRTUA TENNIS



- Sega
- 4 joueurs
VM
Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature!

SIMULATION
MSR



- Sega
- 1-2 joueurs
VM
Purupuru Pack

Une course en temps réel dans les rues de San Francisco, Tokyo ou Londres... ça vous chante? MSR est là: 250 circuits, plus de 30 véhicules... Un vrai bonheur!

ARCADE
CRAZY TAXI



- Sega
- 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



- Eidos
- 1 joueur
VM
Purupuru Pack

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique: jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi!

TIPS

Ahhh... le mois de février, c'est mon préféré de l'année... Pourquoi? Ben, je crois que c'est clair: à l'heure où vous lirez ces lignes, je serai en train de raider dans la montagne. Et je vous en souhaite autant. Les voyages forment la jeunesse, comme disait papy de retour de Saigon... Bon, avant de partir me rouler dans la neige et de mobiliser une armée de secouristes pour me retrouver, je vous ai préparé une sacrée rubrique, avec que de la bombe de jeux. Rien que du meilleur, pour vous mes petits lecteurs! Vous qui supportez mes vannes pourries et cette rubrique à deux balles depuis si longtemps (plus de cinq ans), merci de votre patience! Continuez à me lire et à m'écrire, ça fait toujours plaisir... Sur ce, je vous laisse tourner cette magnifique page, décorée de la pulpeuse bien qu'assez violente Lara Croft. Et vive l'Europe!

Votre dévoué Switchos parti surfer le rocher

PLAYSTATION

MEDAL OF HONOR RESISTANCE

Le meilleur Doom-Like de la Playstation ! Ce nouvel épisode qui se déroule dans des endroits comme les catacombes dégage une ambiance vraiment forte. On est carrément plongé dans l'atmosphère de la guerre de 39-45. Dreamworks a fait un boulot de rêve, et Spielberg aussi ! Bref moi ça m'a botté, et Niiico et Alain ne font plus que ça... Ces astuces ne marcheront que si vous possédez déjà une sauvegarde avancée du jeu. Musique Maestro !

Note: tous les codes qui suivent s'effectuent dans les options, dans le menu des mots de passe. Ils ne fonctionnent que si vous avez déjà fini le jeu.



C'est ici que tout se joue.

POUR AVOIR TOUTES LES MISSIONS, TOUS LES PERSOS EN MULTIJOUEUR ET DÉBLOQUER TOUS LES SECRETS
Inscrivez: ENTREZVOUS, l'écran flashera et vous sortirez du menu. Retournez-y et inscrivez: PORTECLEFS.





De quoi faire votre bonheur de résistant.



Toutes les astuces sont actionnables ou non, il faut simplement passer par le menu.

POUR ETRE INVINCIBLE
Inscrivez: PUISSANCE.

POUR QUADRUPLER LE RATIO DE TIRS RÉUSSIS
Inscrivez: BALLEVITE.

POUR QUE VOS BALLES REBONDISSENT
Inscrivez: RICOCHET.

POUR AVOIR LE MODE PODOSKI
Ce code vous permet d'abattre n'importe quel ennemi en un seul tir. Malheureusement, les ennemis en bénéficient aussi dès lors.
Inscrivez: LATIREUSE.

POUR AVOIR LE MODE WACKY TAXI (COMPREND QUI PEU...)
Inscrivez: AUTODINGUO.

POUR AVOIR DES PHOTOS DE L'ÉQUIPE DREAMWORKS
Inscrivez: DWIECRANS.

POUR AVOIR LA GALERIE DE L'ÉQUIPE DU JEU
Inscrivez: MOHUEQUIPE.

POUR AVOIR LA GALERIE DES DESSINS
Inscrivez: MOHDESSINS.

PLAYSTATION

LOONEY TUNES RACING

Bugs Bunny, Daffy Duck, Elmer, Porky, Charlie le Coq, Vil Coyote, ils sont tous là ! C'est trop la fête au village ! Nos amis sont réunis dans un jeu de courses aux couleurs des différents dessins animés de la Warner. C'est assez moyen, surtout quand on connaît Crash Bandicoot. Mais bon, les petits apprécieront sûrement.

Note: tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran principal du jeu, celui des sélections des différents menus, Options, Challenge, etc. Si c'est réussi un petit son se fait entendre.



Voici le bel écran sur lequel il faut défouler ses petits doigts.



Les codes débloquent la plupart des persos cachés, toute la famille Warner est là.



Et vous voilà au volant d'une soucoupe spatiale loin, loin dans la galaxie, et sans bouger le petit doigt ! Enfin si on peut dire...

POUR LA COURSE FOREST
Tapez: Triangle, R2, Gauche, Triangle, L1, Select.

POUR LA COURSE GARDEN
Tapez: R1, Carré, Rond, L2, Triangle, Select.

POUR LA COURSE PLANET X
Tapez: R1, Carré, Rond, L2, Triangle, Select.

POUR LA COURSE PLANET Y
Tapez: Droite, Gauche, Triangle, L2, L1, Select.

POUR LA COURSE WACKYLAND
Tapez: L1, Rond, Carré, R2, Triangle, Select.

POUR JOUER AVEC D. DODGERS
Tapez L2, Carré, Carré, Triangle, Rond, Select.

POUR JOUER AVEC E. SCIENTIST
Tapez: Carré, Rond, L2, R2, Triangle, Select.

POUR JOUER AVEC F. LEGHORN
Droite, Droite, L2, Carré, Carré Select.

POUR JOUER AVEC GENIE
Tapez: Carré, L1, R1, Triangle, Rond, Select.

POUR JOUER AVEC GOSSAMER
Tapez: Triangle, Rond, R2, R1, Carré, Select.

POUR JOUER AVEC GRANNY
Tapez: Rond, Triangle, Triangle, L1, R1, Select.

POUR JOUER AVEC HECTOR
Tapez: Triangle, L2, L1, Triangle, Carré, Select.

POUR JOUER AVEC PEPE LE PEW
Tapez: Gauche, Droite, R1, Rond, Carré, Select.

POUR JOUER AVEC ROCKY
Tapez: Triangle, Gauche, R2, Rond, Rond, Select.

POUR JOUER AVEC SYLVESTRE
Tapez: Gauche, Gauche, L1, Triangle, Rond, Select.

POUR JOUER AVEC SAM LE PIRATE
Tapez: Gauche, Droite, R2, Carré, Rond, Select.

DREAMCAST

LOONEY TUNES SPACE RACE

Décidément c'est l'invasion des toons… Cette fois, on les retrouve dans une course folle à travers l'espace. Le jeu rend vraiment bien graphiquement. On dirait quasiment un vrai dessin animé, d'ailleurs les voix des différents intervenants sont assez fidèles. Dommage que l'intelligence artificielle des opposants soit aussi mal réglée.

Note: les codes qui suivent s'effectuent dans le menu Cheat Codes qui se trouve dans les Options.



C'est ici que se trouve le menu Cheat Codes.





Inscrivez le code puis validez, une voix se fera entendre.

POUR JOUER AVEC PORKY
Inscrivez: YAVARMINT.



Po-po-porky.

POUR JOUER AVEC MARVIN
Inscrivez: REDWAGON.



Marvin le martien prêt à tout déchirer!

POUR AVOIR LA COURSE ACME N° 2
Inscrivez: MAROON.



Et voilà la course Acme!

POUR AVOIR LA COURSE GALACTORAMA N° 1
Inscrivez: YOIKS.

POUR AVOIR LA COURSE GALACTORAMA N° 2
Inscrivez: DODGPARRY.

Galactorama, le pays où le Galac est moins cher!

POUR AVOIR LA COURSE DE MARS N° 2
Inscrivez: SCWEWBALL.



La planète de Marvin spécialement pour vous!

POUR AVOIR LA COURSE DE LA NÉBULEUSE
Inscrivez: MRFFUZZY.

La magnifique nébuleuse sans se fouler.

POUR AVOIR LA COURSE DE LA CITÉ RECULÉE 1
Inscrivez: DURNIDGIT.

POUR AVOIR LA COURSE DE LA CITÉ RECULÉE 2.
Inscrivez: PALOOKA.



Loin, loin dans l'univers intergalactique se trouve la cité reculée.

POUR AVOIR LES COURSES DE L'OUEST SAUVAGE
Première. Inscrivez HOGGRAVY.
Deuxième. Inscrivez: MACKEREL.



Wicky wild wild West!

POUR AVOIR LES COURSES RENVERSÉES
Inscrivez: SAMRALPH.



Et voilà le travail!



Toute la galerie est accessible!



Marvin dans Galactorama, le pays où le Galac coule à flots.

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS DE LA GALERIE
Inscrivez: MICHIGANJ.

POUR AVOIR DES TURBOS INFINIS
Inscrivez: DUCKAMUCK.

POUR AVOIR TOUTES LES SPÉCIALES ACME
Inscrivez: 3LILBOPS.

POUR AVOIR TOUS LES CHALLENGES
Inscrivez: MOIDALIZE.

POUR SUPPRIMER LES GAGS
Inscrivez: SUCCOTASH.

PLAYSTATION

TOMB RAIDER V – SUR LES TRACES DE LARA CROFT

Ben, ça devait arriver... A force de faire l'andouille aux quatre coins de la planète, Lara Croft a fini par nous quitter. Elle est morte, ensevelie sous un éboulement... Du coup, y a tout ses potes qui boivent le thé et se poilent en se remémorant ses exploits fantasmagoriques... Lara par ci, Lara par là, Lara ceci, Lara cela... Les injections de silicone... Les shorts rétrécis au lavage... Ah Lara!

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS DE L'INVENTAIRE À L'INFINI

Pendant la partie, enclenchez la Pause. Placez-vous sur votre Timex puis pressez, dans l'ordre qui suit, et en maintenant la pression, les boutons suivants. Haut + R1 + L1 + L2 + R2 + Rond, puis pressez Triangle. Vous sortirez alors du menu. Maintenez toujours la pression, Lara fera deux-trois galipettes et ce sera dans la poche.



Voilà le fameux Timex, c'est ici que le code s'effectue.



Et voilà! Fini les problèmes de santé!



POUR DÉBLOQUER UN BONUS SECRET

Procédez de la même manière que pour le tip précédent, mais maintenez: Bas + R1 + R2 + L1 + L2 + Rond et pressez Triangle, puis relâchez.



Sur l'écran principal du jeu une option bonus et apparue.



Voici le programme des réjouissances, des story-boards et des extraits de Tomb Raider NextGen, rien que ça! Ça claque trop trop fort dans tes oreilles ébahies!



Voilà à quoi devrait ressembler Tomb Raider sur PS2. Je me disais aussi que la PS2 sans Lara Croft...

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS DU NIVEAU EN COURS

Pressez: Bas + R1 + L1 + L2 + R2.

DREAMCAST

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Oui, je sais, ça fait six mois que tous les mois y a des codes pour Tony Hawk dans ma rubrique. Ça fait beaucoup rire tout le monde à la rédaction. Mais bon... chaque mois c'est le même schéma depuis la démo de juin 2000. Le jeu sort sur un support différent, et les codes arrivent au compte-gouttes. Mais je pense que vous avez été nombreux à investir dans ce titre, et je pense que les codes valaient le coup d'être publiés. Skate or Die! (Spéciale dédicace à Thomas le stagiaire-skater en carton qui fait aussi nain de jardin à l'occasion!)

Note: tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause du jeu et en maintenant le bouton L enfoncé.



Le mythique écran de pause de Tony Hawk 2, obligatoire pour la bonne exécution des tips.

POUR AVOIR CENT MILLE POINTS PENDANT LA COMPET

Pressez: X, B, Droite, X, B, Droite, X, B, Droite.

POUR FINIR TOUT LE JEU AVEC LE PERSONNAGE CHOISI

Pressez: B, Gauche, Haut, Droite, B, Gauche, Haut, Droite, A, B, Gauche, Haut, Droite, B, Gauche, Haut, Droite.

POUR DÉBLOQUER TOUS LES GAPS DU JEU

Pressez: Bas, Haut, Gauche, Gauche, B, Gauche, Haut, Y, Y, Haut, Droite, X, X, Haut, A.

POUR AVOIR 5000 DOLLARS D'UN COUPS

Pressez: A, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite.

POUR AVOIR LES STATS À 13

Pressez: A, Y, B, X, X, X, X, Y, Haut, Bas.

POUR DÉBLOQUER TOUS LES PERSOS CACHÉS

Pressez: X, B, Droite, Y, CIRCLE, Droite, B, Y, Droite, X, Droite, Haut, Haut, Gauche, Haut, X.

POUR AVOIR UN MODE JETPACK

Pressez: Haut, Haut, Haut, Haut, A, X, Haut, Haut, Haut, Haut, A, X, Haut, Haut, Haut, Haut.

POUR AVOIR LE DOUBLE EFFET DE LA GRAVITÉ LUNAIRE

Pressez: Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, X, Y, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, X, Y.



Avec ce mode, dans le hangar, quand on saute la rampe, on s'écrase sur le mur d'en face.

POUR AVOIR UN CHEAT-MODE QUI DÉBLOQUE TOUT

Pressez: (Trois fois A), X, Y, Haut, Bas, Gauche, Haut, X, Y, A, Y, B, A, Y, B.



Et voilà toutes les triches, stages et persos sont débloqués!

POUR AVOIR LES STAGES EN MODE MIROIR

Pressez: Haut, Bas, Gauche, Droite, Y, A, X, B, Haut, Bas, Gauche, Droite, Y, A, X, B.

Ceux qui n'ont pas trop bu verront que quelque chose cloche.



100 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

HORS SÉRIE N°13

Tout Zelda en 95 pages !

Pokémon Snap • Perfect Dark • Donkey Kong Country (GB)





HORS SERIE N°12

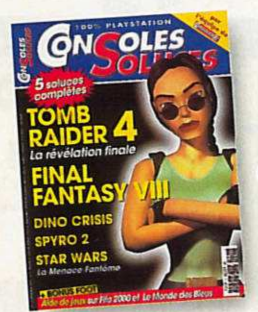
- Tomb Raider 3
- Crash Bandicoot 3
- L'Exode d'Abe



CONSOLES SOLUCES 1

- Soul Reaver • Driver
- Mission : Impossible
- Syphon Filter
- Silent Hill • X-Files
- Jade Cocoon





CONSOLES SOLUCES 2

- Tomb Raider 4 La révélation finale
- Final Fantasy VIII
- Dino Crisis, Spyro 2
- Star Wars La Menace Fantôme

NUMÉRO 100

- Pokemon : 46 pages de Soluces

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	55 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 100 / 451100	50 F	x	
	Total		

Ci-joint mon règlement de : ________ F

à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte :

(* port inclus)

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal ________ Ville ....

Date de Naissance (facultatif) ....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

DREAMCAST

RAINBOW SIX

Rainbow Six est vraiment un jeu intéressant. Se prendre pour un commando secret de l'Otan, c'est carrément tripant ! Par contre, c'est plutôt difficile, on a vite fait de se prendre une balle sans savoir d'où elle vient. Heureusement, il y a pas mal d'astuces.

Note : tous les codes s'effectuent sans la pause pendant le jeu, il faut maintenir les touches enfoncées.
Les directions précédées de A s'effectuent avec le pad analogique.
Les directions précédées d'un D s'effectuent avec la croix directionnelle.

C'est pendant le jeu sans enclencher la pause que les codes s'effectuent.



Avatar signifie que le code ne profite qu'à vous.

POUR QUE L'UNITÉ CONTROLÉE SOIT INVULNÉRABLE
Appuyez sur A-haut, D-bas et A.

POUR QUE L'ÉQUIPE ENTIERE SOIT INVULNÉRABLE
Appuyez sur A-gauche, D-bas et A.

POUR AVOIR LE SOUFFLE LOURD
Appuyez sur A-bas, D-bas et A.

POUR AVOIR UNE GROSSE TETE
Appuyez sur A-haut, D-bas et X.

POUR AVOIR UNE MÉGA GROSSE TETE
Appuyez sur A-gauche, D-bas et X.

POUR AVOIR LE MODE POLSKA
Appuyez sur A-bas, D-bas et X.

POUR AUGMENTER L'IA DE VOS TROUPES
Appuyez sur A-haut, D-bas et Y.

POUR AVOIR UN MODE SIDECROLLER
Appuyez sur A-bas, D-bas et Y.

POUR AVOIR UN MODE CRABE
Appuyez sur A-gauche, D-bas et B.

POUR AVOIR LE MODE RUDENESS
Appuyez sur A-bas, D-bas et B.

POUR GAGNER PLUS FACILEMENT
Appuyez sur A-haut, D-bas et B.

POUR AVOIR LE MODE CAMOUFLAGE EN SLIP
Appuyez rapidement sur D-haut, A-bas, D-gauche, A-droite et ôtez vos fringues.



PLAYSTATION

BLADE

J'ai vu le film, bien bourrin et classique, vampires, le Bien vs le Mal, etc. Bref, une vraie philosophie, ce film m'a changé ! Incroyable... Comme le jeu d'ailleurs. Trop fort le jeu ! J'ai rarement vu ça. On peut donner des coups de poing, des coups de pied, on est Wesley Snipes, ça déchire trop la mort ! Il est clair que Spiderman est bien mieux réalisé, d'ailleurs une version DC de l'araignée devrait arriver au printemps.

Note : les deux codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des menus (Options, Start Game, etc.). Appuyez sur Start pendant le jeu, puis activez les codes dans le menu approprié.

POUR AVOIR DES VIES INFINIES
Pressez trois fois Gauche, Droite, L2, L1, R2, R1.

POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES
Bas, Droite, Haut, Gauche, L2, L1, R2, R1.





Et voilà le résultat ! Des codes carrément trop mortels, à activer quand bon vous semble !

PLAYSTATION

CRASH BASH

Un petit code sympa pour avoir la démo de Spyro 3. Dont trois niveaux jouables...
Elle est pas belle la vie ?

POUR AVOIR LA DÉMO DE SPYRO 3.
Lors de l'apparition de Sony Computer Entertainment Europe presents, pressez et maintenez : L1 + R1 + Carré.



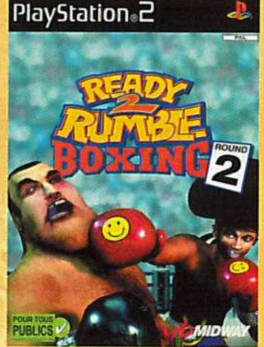


ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

Recevez READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 avec votre abonnement

12 numéros de Consoles + : 420F
le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399F
~~819F~~

Pour vous : 569F seulement



ECONOMISEZ DE 200F À 250F !



12 numéros de Consoles + : 420F
le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299F
~~719F~~

Pour vous : 519F seulement



MIDWAY

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569F au lieu de ~~819F~~ soit 250F d'économie. 109 A
Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~719F~~ soit 200F d'économie. 109 B
Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ....

Date de naissance : └┴┘ └┴┘ └┴┴┴┘ (facultatif) Tél.: (facultatif) : ....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

└┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

Date d'échéance : └┴┘ └┴┘

Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation.
Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ❑

Interview

Ouri Zagury



Sat-élite est une des enseignes les plus actives et réactives du boulevard Voltaire à Paris. Pour ceux qui ne le savent pas, ce boulevard regroupe quelques-uns des points les plus chauds de la vente de jeu vidéo en France.

Consoles+: Pouvez-vous vous présenter pour les lecteurs de Consoles+ ?

Ouri Zagury: Je me nomme Ouri Zagury, j'ai 36 ans et je suis gérant de la société Sat-élite. Je m'occupe principalement de l'ensemble des achats de la société.

Consoles+: Présentez-nous la société Sat-élite?

Ouri Zagury: Sat-élite est une société qui a véritablement démarré il y a trois ans. Nous avons commencé notre activité dans le XIe arrondissement de Paris, au 13, passage du Jeu de Boules. Nous avons ensuite pris un local au 15, boulevard Voltaire, puis d'autres point de ventes, pour arriver au nombre de huit magasins parisiens à ce jour. Tous ces magasins ne sont pas des franchises, mais bel et bien nos propres boutiques spécialisées. Nous possédons trois magasins boulevard Voltaire, situés tout près les uns des autres, chacun dédié aux grands que sont Sony, Nintendo et Sega. Ce système nous permet d'employer, dans chacun de ces magasins, des vendeurs spécialisés dans chacune de ces grandes familles de jeu.

Consoles+: Quel est le point fort de la société Sat-élite?

Ouri Zagury: Notre principal point fort tient dans le professionnalisme et la disponibilité de nos vendeurs. Les dirigeants de Sat-élite possèdent une sensibilité que tous nos employés sont susceptibles de comprendre et de ressentir. Nous sélectionnons des vendeurs qui sont des passionnés, mais avant tout des êtres humains chaleureux et non pas des machines à vendre. Nos employés sont susceptibles de répondre à toutes les demandes et de s'ajuster selon la demande de nos clients. Nous essayons de rendre nos magasins très conviviaux pour satisfaire pleinement la clientèle. Chacune de nos enseignes est à l'écoute des demandes effectuées dans l'ensemble des boutiques. Ainsi, un jeu disponible dans un de nos magasins particuliers peut très bien satisfaire la demande d'un client d'une autre boutique.

Consoles+: Sur la période actuelle, y a-t-il un produit qui marche particulièrement fort?

Ouri Zagury: La PSOne, la PS2 et la Gameboy Color sont des produits qui ont eu une forte demande pendant la fin d'année dernière. Dans le

domaine du software, Tekken Tag, SSX, Dead or Alive 2, Zelda Majora's Mask et les Pokémon, ainsi que Shenmue, sont les jeux qui ont connu le plus grand succès.

Consoles+ : Quelle est votre politique par rapport à l'import ?
Ouri Zagury : La situation de l'import est un peu délicate. Depuis un ou deux ans, l'écart entre sorties étrangères et françaises s'est réduit. L'intérêt pour les jeux en import a donc diminué. Nous importons uniquement les gros titres pour satisfaire quelques irréductibles.

Consoles+ : Vendez-vous des accessoires ?
Ouri Zagury : La vente des accessoires est très importante pour nous. Nous possédons toutes les dernières nouveautés – officielles ou non –, et nous satisfaisons toutes les demandes.

Consoles+ : Voyez-vous un périphérique à venir susceptible de révolutionner l'univers des jeux vidéo ?
Ouri Zagury : Je crois qu'un système d'enceintes précises et puissantes est idéal pour augmenter encore l'intérêt d'un jeu et proposer de grands moments de divertissement ; à l'image des systèmes Home cinéma pour le DVD.

Consoles+ : Que pensez-vous du lancement de la PS2 ?
Ouri Zagury : Je pense que les jeux actuels sont tout à fait satisfaisants. L'éventail est très large. Les 25 jeux sortis sont en position de satisfaire tous les types de joueurs. Je ne crois pas trop qu'il y ait eu un coup marketing de la part de Sony. La faible quantité de machines ne vient pas de la volonté de Sony de créer une demande, mais ils ont été bel et bien pris de vitesse par rapport à la demande. Le même problème s'est posé pour la PSOne à Noël.

Consoles+ : Dans la course des consoles nouvelle génération, voyez-vous un grand gagnant ? Y a-t-il une caractéristique technique susceptible de faire la différence ?
Ouri Zagury : Je pense que la PS2 va gagner. Techniquement, cette console est vraiment à la hauteur et, de plus, il existe d'ores et déjà un parc installé de Playstation 1. La Playstation a préparé l'arrivée de la PS2 et conditionné les achats de milliers de joueurs de par le monde. Le nom Playstation est maintenant réputé comme synonyme de qualité dans l'univers du jeu. De plus, la possibilité de visionner des DVD va faire vendre la PS2.

Consoles+ : Quelle est, d'après vous, la grande nouveauté qui risque de bouleverser l'univers du jeu vidéo.
Ouri Zagury : Le jeu en réseau est l'option qui va bouleverser la vie des joueurs. Il inaugure une ère nouvelle dans le jeu, où la possibilité de jouer contre des adversaires humains de toute nationalité laisse entrevoir des challenges vraiment excitants et variés.

Consoles+ : Quelles sont vos perspectives à court et à long terme pour la société et les magasins Sat-élite ?
Ouri Zagury : Nous avons, ces trois dernières années, beaucoup évolué. Nous entrons maintenant dans une année de consolidation pour nos magasins. Nous voulons faire prospérer nos enseignes, avec encore plus de services client, des "day one" attrayants, un minumum de ruptures sur les produits à forte demande, et ne proposer que ce qui se fait de mieux dans l'univers des jeux vidéo. Tout cela afin de satisfaire pleinement nos clients.

Propos recueillis par Toxslip












Accessoires

EYE-TREK FMD 200 PS

Toutes plates-formes

L'Eye-Trek a de quoi dérouter. Il s'agit de rien moins qu'une immersion complète dans un monde virtuel, grâce à une paire de lunettes! Le principe: des petits écrans devant les yeux et des écouteurs dans les oreilles. Ce n'est pas nouveau, diront certains. C'est vrai, mais si on vous en parle dans Consoles+, c'est parce que la miniaturisation a fait bien du chemin, et que l'ensemble ne pèse vraiment pas lourd (85 g!). De plus, il est compatible avec toutes les sources vidéo, et donc, PS2, Playstation, Dreamcast, N64, etc. Il suffit de brancher les trois prises RCA sur les lunettes, et le tour est joué. Cela dit, même si la qualité des écrans est sidérante, n'en abusez pas, car le mal de mer arrive vite. Calez bien votre tête lors de son utilisation, et évitez de trop la tourner si vous voulez éviter des sensations désagréables. Nous avons aussi remarqué un dernier défaut: les pattes qui tiennent sur le nez sont ajustables, censées s'adapter à chacun; seulement, les nez asiatiques (comme celui de Gia) n'ont pas la bosse assez haute pour maintenir ces lunettes correctement. Si votre appendice nasal est de ce type, prévoyez quelques torticolis supplémentaires à force de lever la tête... Livré avec un bloc d'alimentation et des câbles de liaison.

Olympus.
Environ 4 000 francs.




TÉLÉCOMMANDE DVD SURFER

Playstation 2

Bardée de boutons (plus de 50!), la DVD Surfer est certainement la plus aboutie des télécommandes que nous avons testées. Très complète, elle propose un paquet de fonctions très appréciable, absentes des autres, comme la sélection des chapitres avec des chiffres, et pas seulement les boutons "suivant" et "précédent". Pour ne pas dérouter les plus traditionalistes, les boutons de base de la PS2 apparaissent aussi sur la télécommande.



L'ensemble fonctionne par infrarouge, avec un boîtier inséré dans le port manette. Prévoyez aussi d'investir dans des piles AAA, non incluses.

Bigben.
Environ 150 francs.



CYBERGUN DESERT EAGLE 50 AE

Playstation/Playstation 2/Saturn



Si vous avez toujours trouvé les guns sur console assez moches, ce nouvel accessoire vous ravira. Le Desert Eagle 50 AE est bien une réplique de la véritable arme à feu énorme, le Desert Eagle, celle que chérissent Lara Croft et l'armée israélienne. La réplique n'est certes pas aussi lourde que l'original, mais le design garde un côté mastoc, et le gun pèse son poids ! On retrouve les fonctions courantes sur les guns, c'est-à-dire le mode Guncon ou non, tir automatique, reload, bouton pour les tirs spéciaux, vibrations. Il y a aussi une petite innovation : un bouton se trouve sur la crosse, sous les autres doigts libres. Par contre, la précision nous a vraiment déçus, et la lourdeur de l'ensemble fatigue vite les mains. De plus, la crosse, vraiment large, ne facilite pas la prise en main. Enfin, l'ensemble reste une excellente idée, et nous ne pouvons que saluer l'initiative. Livré avec un bloc d'alimentation.

3P.
Environ 250 francs.

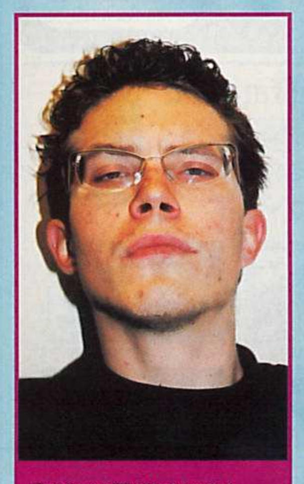


PLAYER'S CHOICE

Nintendo 64

1080° Snowboarding
Banjo Kazooïe
Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

LE POKÉDEX DE LA RÉDACTION



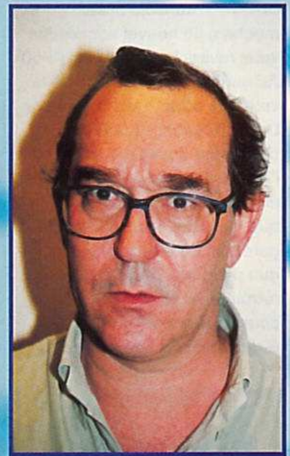
Pokémon 02 : Herbiswitch
Taille : 1,24 m
Type : louche
Localisation : sur rollers
Evolution : Peufswitch



Pokémon 54 : Mythokwak
Taille : 1,95 m
Type : flasque
Localisation : variable
Evolution : Supermytho



Pokémon 33 : Niiicorino
Taille : 0,86 m
Type : tout mou
Localisation : Internet mp3
Dévolution : Niiicoslip



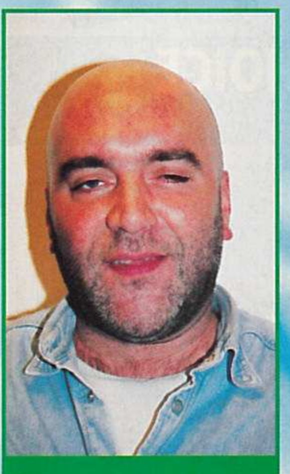
Pokémon 10 : Chenivan
Taille : 1,60 m
Type : chic
Localisation : derrière ses lunettes
Evolution : Aucune



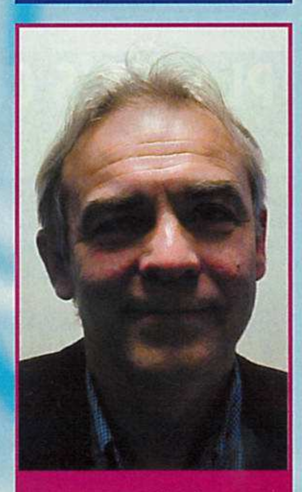
Pokémon 50 : Toxiqueur
Taille : 1,03 m
Type : assez marrant
Localisation : près du radiateur
Evolution : GroslolоFerrari



Pokémon 58 : Gianinos
Taille : 1,15 m
Type : sandalettes
Localisation : aux pieds
Evolution : Pairedetongues



Pokémon 83 : Gambarticho
Taille : 1,40 m (largeur)
Type : mal rasé
Localisation : au café
Evolution : très difficile

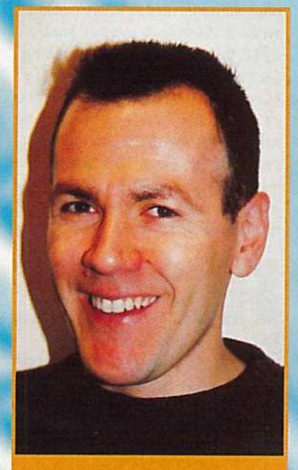


Pokémon 25 : AHLachu
Taille : 1,76 m
Type : plutôt âgé
Localisation : à son bureau
Evolution : terminée

Nul ne peut échapper au phénoménal succès de Pokémon : après s'être attaqués aux cours de récréation, ils ont envahi la rédaction de Consoles+. Voici donc, en quelques photos, les Pokémon que vous ne trouverez jamais dans le commerce. Attention, collector.



Pokémon 151 : Rogerdlafab
Taille : 1,35 m
Type : super relou
Localisation : 2e étage
Evolution : Rogerlafrite



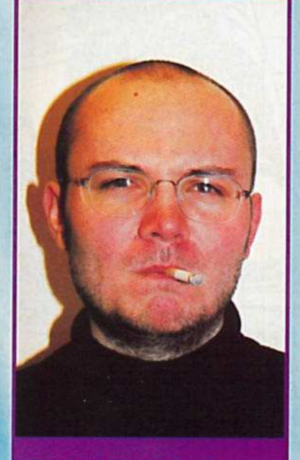
Pokémon 115 : Bichongourex
Taille : moyenne
Type : étrange
Localisation : un peu floue
Evolution : PowerMac G4



Pokémon 64 : Virginiakabra
Taille : thaï
Type : trop bonne
Localisation : où elle veut
Evolution : plus si affinité



Pokémon 23 : Zazabo
Taille : 1,56 m
Type : Muppet Show
Localisation : à moto
Evolution : Bébette Show



Pokémon 98 : Ariokrabby
Taille : 1,01 m
Type : super louche
Localisation : indéfinie
Evolution : PM Mat 47



Pokémon 90 : Sophissa
Taille : fine
Type : bonne nageuse
Localisation : publicité
Evolution : Misspub



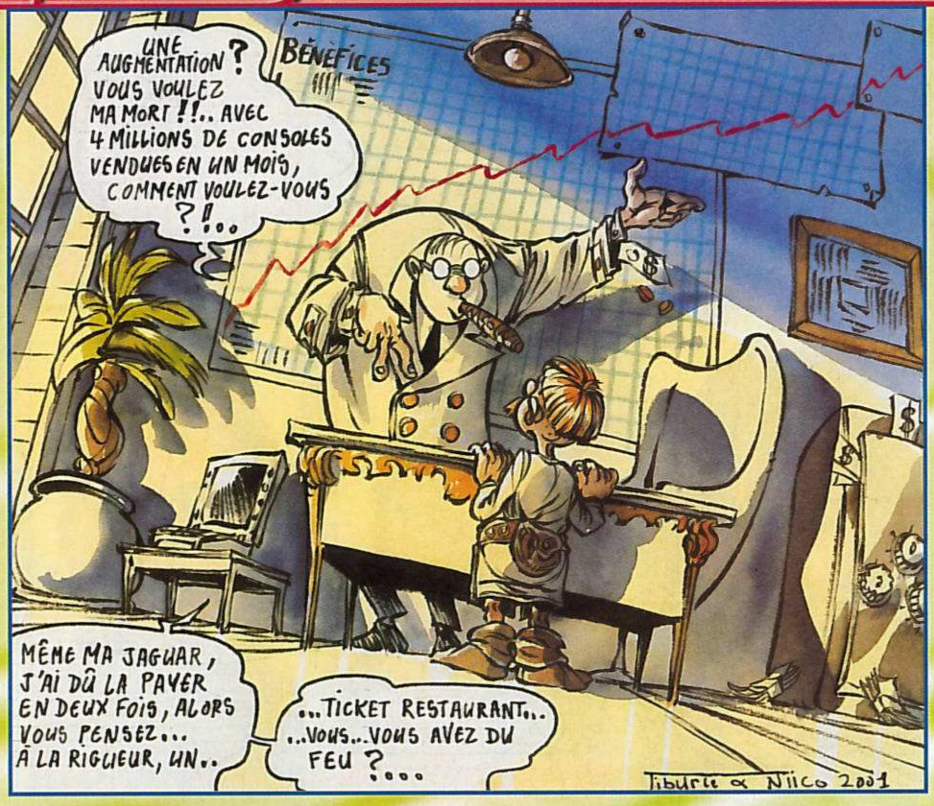
Pokémon 120 : Boulangari
Taille : petit
Type : teigneux
Localisation : publicité
Evolution : Boulangaross



Pokémon 04 : Stéphapuce
Taille : 1,45 m
Type : bordelaise
Localisation : assise
Evolution : Stéphabaffe



Pokémon 152 : Zanomignon
Taille : 1664 m
Type : canette recyclable
Localisation : brasserie
Evolution : Sakakro



TRANCHE DE QUAKE

***Q** Bertrand me pose quelques questions concernant la Gameboy Advance. Voici ce qu'il me demande: "1/ A la sortie de la Gameboy Advance au Japon en mars prochain, testerez-vous les jeux disponibles sur cette console ou bien attendrez-vous sa sortie officielle? 2/ Quand sort Pokémon Cristal en France? 3/ Est-ce qu'il y aura une chance de voir un épisode de Quake sur Gameboy Advance ou tout simplement sur Gameboy Color? 4/ Sur Gameboy Advance, pourra-t-on diriger un personnage à la troisième personne, façon Resident Evil ou Tomb Raider?".*

R Salut, kéké. 1/ Tu la connais certainement, mais je vais quand même te raconter une belle histoire d'amour. Depuis bientôt 10 ans – Consoles+ fête en effet cette année son dixième anniversaire–, nous avons toujours été le seul magazine à parler autant de jeux en provenance du Japon. Nous sommes encore, à l'heure actuelle, le mag' qui teste le plus de jeux en import (japonais ou américain), et les hard-core gamers le savent bien. Ainsi, pour la sortie de la Gameboy Advance, nous n'allons pas changer nos habitudes, et nous testerons tous les jeux qui sortiront au Japon sur cette console. On va pas se gêner! 2/ Le jeu est attendu prochainement au Japon, mais aucune date précise n'a été avancée par Nintendo pour sa sortie en France. Les prochains produits Pokémon à sortir officiellement sont les versions Gold et Silver. 3/ Je doute que la Gameboy Color ait les capacités techniques pour supporter un jeu en 3D temps réel comme Quake. La Gameboy Advance, plus performante, pourrait peut-être y arriver, mais rien n'est certain. Wait and see. 4/ Il y a beaucoup de chances, mais encore une fois, rien n'est certain. Metal Gear Solid est bien attendu sur cette console, mais je ne sais pas s'il s'agira d'un épisode à la troisième personne, comme sur Playstation, ou bien en 2D comme sur Gameboy Color.

VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur de ce mois de février n'est autre que David Mercier, un p'tit gars qui habite Saint-Sébastien-sur-Loire. Vous pouvez lui envoyer des mails à l'adresse suivante: theflypower@aol.com ou bien visiter son site Internet: http://www.flypower.fr.st Le montage qui lui a permis de réaliser sa couverture est plutôt réussi. Il gagne ainsi un abonnement gratos à Consoles+ ainsi que le CD des musiques du jeu Perfect Dark sur Nintendo 64. La grande classe!

***V** ous l'aurez certainement remarqué, le prix de la Playstation 2 est très élevé. Moi je ne trouve pas ça bien normal! C'est vrai, après tout, les consoles c'est fait pour s'amuser, non? Alors, expliquez-moi comment faire pour se payer un jeu, une carte-mémoire et une manette supplémentaire une fois qu'on a dépensé plusieurs milliers de francs pour la console toute nue? Personnellement, je n'en ai pas la moindre idée. Enfin, si... mais ce n'est pas très honnête, donc on oublie! Au train où vont les choses, je me demande si un jour on en arrivera à mendier dans la rue quelques francs (mais pas de ticket restaurant ni de ticket de métro) pour se payer jeux, accessoires et nouvelles consoles.*

Bomboy, non je ne suis pas un voleur, non je ne suis pas un voleur!



MALIN COMME UN RENEL

Q *Florian Renel, un lecteur qui habite Montbéliard, me demande: "1/ La PS 2 vaut-elle vraiment le coup? 2/ La Game Cube sortira-t-elle avant fin 2002 et combien coûtera-t-elle? 3/ Quels sont les prochains super titres super attendus sur la N64?".*

R Salut kéké. 1/ Le coup ou le coût? A l'heure actuelle, les bons jeux sur Playstation 2 sont assez rares. Mis à part Rayman Revolution et SSX, les hits ne se bousculent pas au portillon. Il va falloir te montrer patient avant de voir arriver les gros jeux sur cette console. 2/ La Game Cube sort avant l'année 2002... au Japon! On ne sait pas encore quand elle sera disponible en France. Le prix de la console, annoncé par Nintendo, serait inférieur à celui de la Dreamcast actuellement... Parions, sans trop nous avancer, qu'il sera de 1 500 francs environ. 3/ Les gros titres Nintendo 64 à venir sont les prochains jeux développés par Rare: Dinosaur Planet, Conker's Bad Fur Day et Banjo-Tooie (actuellement disponible en version américaine). Ça ne fait pas beaucoup, mais les jeux, je peux te l'assurer pour les avoir vus il n'y a pas très longtemps, sont d'une "rare" qualité (sans mauvais jeu de mots, ce n'est pas mon genre). Reste maintenant du côté de chez Nintendo quelques jeux à base de Pokémon...

BALOO'S BACK

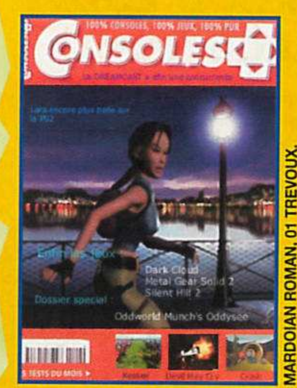
Q *Baloo, un cyber-lecteur baloo86_86@yahoo.fr se pose, lui aussi, des questions: "1/ J'aimerais savoir pourquoi ces kékés de développeurs de Abe sont partis pour la console de Bilou? 2/ Penses-tu comme moi que Bill Gates est un kéké qui vient perturber le monde des consoles? 3/ Va-t-il exister des Final Fantasy XII, XIII, XIV... et ainsi de suite? 4/ Que faut-il demander au Père Noël comme console? 5/ Peux-tu publier mon adresse e-mail s'il te plaît?".*

CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA
75754 PARIS CEDEX 15

R Salut, kéké. 1/ Niiico et l'honorable Gia ont rencontré, lors du dernier salon de l'E3, les développeurs d'Oddworld Inhabitants (les créateurs des différents épisodes de Abe) et avaient discuté avec eux des difficultés à programmer sur la PS2. Lorne Lanning, l'initiateur de la série, est un perfectionniste qui souhaitait réaliser un jeu aussi beau et jouable que possible. Or, le manque de mémoire vidéo de la Playstation 2 l'obligeait à effectuer des bidouilles complètement tordues pour parvenir à ses fins... Ras-le-bol général. L'équipe d'Oddworld Inhabitants a claqué la porte au nez de Sony et s'en est allée vers l'antre à Bilou: machine plus performante et lit de dollars nettement plus moelleux.
2/ Non, je ne le pense pas. Plus on est de fous, plus on rit! L'arrivée d'un nouveau concurrent va obliger ceux qui avaient tendance à s'asseoir sur leurs lauriers à se bouger les fesses. Quoi qu'il arrive, les joueurs devraient sortir gagnants dans cette histoire... mais peut-être pas tous les constructeurs de consoles. L'année 2001 va être déterminante pour bon nombre d'entre eux. On va avoir droit à un sacré feu d'artifice!
3/ Oui! Actuellement, Square Soft annonce l'épisode XII de Final Fantasy... Espérons qu'un jour l'éditeur saura tourner la page pour passer à autre chose! Les rois de France se sont arrêtés à 18... Tout espoir n'est pas perdu. 4/ Celle que tu voulais recevoir, kéké! Si tu as eu des oranges dans tes chaussures, c'est que tu t'es planté quelque part! 5/ Oui.

MISTER GEORGES

Q *Georges Cédric – à moins qu'il ne s'agisse de Cédric Georges (?) –, souhaite que je réponde à ses questions. Ce qui*



LA VIE EST UN ROMAN, QUE TU ÉCRIRAS TOI-MEME.
MARDOIAN ROMAN, 01 TREVOUX.



UN JEU DE KART OFFERT POUR CE JEU DE CARTES.
MATHIEU GUILPIN (MATTHIEUGUILPIN@AOL.COM).



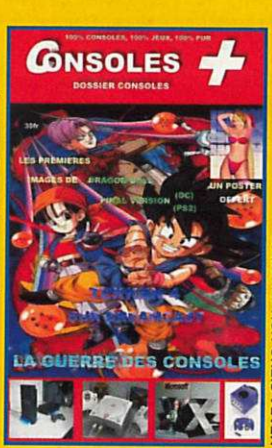
SON DESSIN, C'EST DU SOLID!
PATRICK MASSON (MASSONPK@CLUB-INTERNET.FR).



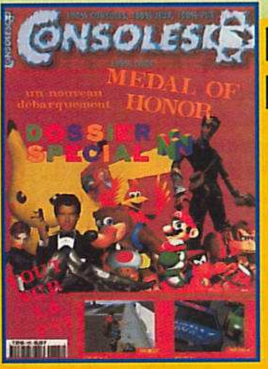
UN CONSEIL, LEISSLER TOMBER!
PIERRE LEISSLER, 44 SAINT-HERBLAIN.



LE FOND ET LES FORMES.
THOMAS DIKRANIAN (THEARRONNEO@AOL.COM).

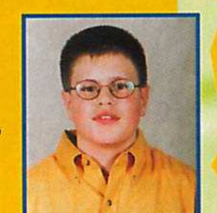


LE RETOUR DE DBZ SUR CONSOLE PS2 OU DC? FAUT PAS REVER!
HEARA SIENG-YOU, 51 REIMS.



PRIX D'EDDY KACE

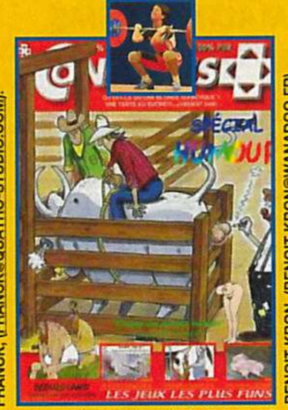
Le prix d'Eddy Kace revient ce mois-ci à Mathieu Devilliers, un lecteur de Clermont. Agé de 14 ans, notre petit ami, mais néanmoins grand kéké devant l'Eternel, nous a concocté une couverture bourrée de personnages Nintendo. On reconnaît Banjo, Mario, Joanna Dark, Donkey Kong, Bowser, Yoshi, Toad, Link ou encore le célèbre Pikachu. Il recevra le prochain numéro dédicacé par toute l'équipe ainsi qu'un CD des musiques du jeu Perfect Dark. Merci qui ?





FRANCK, (FRANCK@QUATRO-STUDIO.COM).

LA PLAYSTADREAM ? C'EST PAS POUR DEMAIN !



BENOIT KRON, (BENOIT.KRON@WANADOO.FR).

UN DESSIN QUI NE MANQUE PAS DE PIQUANT.



BOUALI ULRICH, 73 LE-BOURGET-DU-LAC.

AVEC ULRICH, C'EST TOUS LES JOURS L'HEURE DE L'APÉRICUBE.



AZERTY UIOP (AZERTYUIOP84@HOTMAIL.COM).

QSDFG, HJKLM ! WXC, VB, N !

tombe plutôt bien, vu que je suis là pour ça: "1/ La Game Cube lira-t-elle les DVD-vidéo ? 2/ Quelle différence existe-il entre ces deux modems : le 56 ko V90 et le modem Broadband ? 3/ Avez-vous une date précise pour la sortie en France de la Game Cube ? 4/ Quel sera son prix de lancement ? 5/ La réputation de Sony est excellente. Mais quand même : proposer une console 3 000 francs avec un lecteur DVD zone 2 et seulement 4 Mo de mémoire vidéo et des jeux qui avoisinent les 500 F, n'est-ce pas une erreur de jugement ? On n'est pas des bourgeois ! 6/ Pourquoi les jeux Dreamcast sont si chers ? 7/ Tony Hawk's Pro Skater 2 coûte 379 F sur Dreamcast et 299 F sur Playstation. Pourquoi ?"

RSalut, kéké. 1/ Comme je l'ai déjà dit à plusieurs reprises, la Game Cube ne lit pas les DVD-vidéo. En effet, bien que la console soit équipée d'un lecteur de DVD-Rom, il s'agira d'un format propriétaire spécifique : 8 cm, contre 12 cm, qui est la norme actuelle des DVD-Rom et DVD-vidéo. Cependant, pour la première fois de son histoire, Nintendo a vendu une licence exclusive à Matsushita pour fabriquer une console identique à la Game Cube, mais qui lira les DVD 12 cm, donc les DVD-vidéo. Hélas, je doute que cette console arrive un jour en France. Si tu souhaites lire des DVD-vidéo, je te conseille d'acheter un lecteur de salon. Il t'en coûtera environ 1 500 francs, et la qualité de l'image sera bien meilleure que celle obtenue avec une console. 2/ La différence réside dans le taux de transfert de données. Avec un modem 56 ko aux normes V90, tu peux espérer transférer environ 5 ou 6 ko de données par seconde, dans le meilleur des cas. Ce qui est très faible et très insuffisant si tu veux, par exemple, télécharger de gros fichiers sur Internet : plus le débit de transfert est faible, plus tu mets de temps à récupérer un fichier. Autre problème, les parties de jeu en réseau. Si tu veux jouer à Quake III ou Unreal Tournament, il te faut un modem costaud pour que le jeu ne subisse pas de ralentissements ni de problèmes d'affichage. Les modems Broadband sont des modems à haut débit, avec des vitesses de transfert étonnantes. En France, il y a deux prestataires de service qui proposent des lignes à haut débit : France Telecom, avec l'ADSL, et Noos, via le câble. Dans cette configuration, on peut atteindre des vitesses de transfert de l'ordre de 80 à 200 ko par seconde. Ce qui est considérable ! Télécharger des gros fichiers de plusieurs dizaines de Mo ne demande que quelques secondes. Le pied !

N'OUBLIEZ PAS

• d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (en robe de chambre). Autre chose : je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'que après c'est trop pas possible de les reproduire ;
• que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail ; attention, à l'adresse : nicolas.gavet@emapfrance.com
Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
• que Niiico (un ami des SR) est chargé, entre deux roupillons, de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : nicolas.gavet@emapfrance.com
• que si vous désirez que je passe vos adresses e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Niiico.

VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

Recevez DRIVER 2 avec votre abonnement



Pour vous : 519F seulement

Economisez 200F !

REFLECTIONS

INFOGRAMES

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~719~~F soit 200F d'économie.

Je recevrai le jeu Driver 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

109E

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (facultatif) Tél.: (facultatif) : ....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Signature obligatoire :

Date d'échéance : |_|_| |_|_|

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ❑

C'est certain, l'avenir de l'Internet passe par ce genre de modem. 3/ Non, pour l'instant, tout ce qu'on sait, c'est que la console sort en juillet au Japon et chez AHL. 4/ Nintendo annonce un prix défiant toute concurrence. De notre côté, on l'estime à 1 500 francs environ. 5/ Oui, 3 000 balles pour une console de jeu vidéo, quelle que soit sa puissance, c'est cher. 6/ Les jeux Dreamcast sont au même prix, à 30 ou 40 francs près, que les jeux Playstation : 340 francs environ. 7/ Je suis incapable de te dire pourquoi ! Peut-être parce qu'il y a plus de Playstation en France que de Dreamcast...

J'Y DIS QUOI À QUI ?

***Q** Michel Judycki (arf ! arf !), un lecteur de Maisons-Alfort, me demande : "1/ Pourriez-vous accorder plus de place à la Gameboy Color dans Consoles+ ? 2/ A quand la sortie en France de la Game Cube et quel sera son prix ? 3/ Sur la Game Cube, pourra-t-on regarder des DVD-vidéo et écouter des CD audio ? 4/ Dans un an, quel sera le prix de la Dreamcast et celui de la Playstation 2 ? 5/ Y aura-t-il prochainement des jeux comme Mission Impossible 2, Tony Hawk's Pro Skater 2, V-Rally 2 ou Driver 2 sur Gameboy Color ?".*

R Salut, kéké. 1/ On va essayer. 2/ J'ai déjà répondu 100 000 mille fois à cette question. Peut-être fin 2001, certainement en 2002 et environ 1 500 francs. 3/ Non, car le format des DVD-rom de la console est spécial : 8 cm au lieu de 12. Idem pour les CD audio. 4/ Dieu seul le sait, ainsi que MM. Sega et Sony. On peut encore espérer une baisse du prix de la Dreamcast. Quant à la Playstation 2, il est impossible que son prix reste à 2 990 F. Avec la concurrence qui arrive à la fin de l'année 2001, ce serait une grave erreur de la part de Sony. 5/ Ces jeux ne sont pas encore sortis sur Gameboy Color, mais avec le succès de la portable de Nintendo, il y a de fortes chances pour qu'ils le soient un jour ou l'autre.

TORTE À LA CRÈME

***Q** Cédric Villetorte, bien que possédant un e-mail, villetorte@aol.com m'envoie ses questions par courrier (avec un timbre et une enveloppe, comme autrefois !) : "1/ Est-ce que Time Splitters est un bon jeu ? Je suis fan de Doom-like... A-t-il le niveau d'un bon jeu sur Playstation ? 2/ Est-ce que des Doom-like sortiront dans les prochains mois sur PS2 ? 3/ Entre ISS et Fifa 2001 sur PS2, lequel me conseilles-tu ? 4/ La Xbox portera-t-elle des jeux déjà vus sur PC ou sur une autre console ? 5/ La Playstation 2 n'est-elle pas une console sur laquelle sortiront des jeux destinés à un public plus mature que celui de la Dreamcast, la Game Cube ou encore la Xbox ?".*

R Salut kéké. 1/ Non. Pour être honnête, disons que c'est la moitié d'un bon jeu. En effet, toute la partie solo du jeu a été bâclée ! Pas d'interrupteur à actionner, pas de porte à ouvrir mais des niveaux hyper linéaires et très courts : on s'ennuie à mourir ! Par contre, le mode Multijoueur est plutôt bien fichu, car les ennemis sont très nombreux. Ce qui rend les parties vraiment nerveuses et très dynamiques. Enfin, au prix où est vendu le jeu, 499 francs, j'estime que cela fait cher, non ? 2/ Oui, rassure-toi. Attends le mois de février prochain pour profiter de Unreal Tournament, c'est une sacrée pointure qui débarque sur PS2. Mais attention ! à l'image de Quake III sur PC, Mac et Dreamcast, il s'agit d'un jeu uniquement Multijoueur. Il n'y a pas de campagne solo comme dans Doom ou Quake II. 3/ Le choix n'est pas facile. A la rédaction, nous avons aimé ces deux simulations. Fifa est bien fichu, et ISS, par rapport à la version japonaise, a été complètement retravaillé. Un sacré boulot de programmation qui le hisse désormais au niveau de son adversaire de toujours. Maintenant, te dire lequel acheter est très délicat. A mon avis, c'est a toi de choisir en fonction de tes préférences... Quoi qu'il en soit, tu ne seras pas déçu de ton choix. 4/ Lors de la sortie de la Xbox, j'imagine que cette console disposera en effet de jeux PC déjà connus. Cependant, dans les mois qui suivront, je suis certain à 100 % que les titres qui sortiront seront développés simultanément sur PC (et/ou consoles) et Xbox, et parfois même, comme c'est le cas de Munch's Odyssee, en exclusivité pour la Xbox. Tu auras droit au plein de nouveautés chaque mois sur Xbox. 5/ Non, je ne crois pas. Le prix de vente de la console, 3 000 francs, la destine plutôt aux adultes qu'aux jeunes joueurs. Cependant, la plupart des premiers titres sortis pour cette console sont les mêmes que sur PS1 : Fifa 2001, Tekken, Ridge Racer V... On trouve même des jeux comme Donald Duck Quack Attack ou Rayman Revolution, qui, tu me l'accorderas, ne sont pas spécialement des produits destinés aux adultes. Alors, franchement, je ne sais que penser de la politique de Sony !

PRÉNOM AU CARRÉ

***Q** Daniel Antoine, à moins qu'il ne s'agisse d'Antoine Daniel (ça fait déjà deux lecteurs qui se fichent de moi ce mois-ci), me demande : "1/ Est-ce que Mario Kart est prévu sur Game Cube ou non ? 2/ Est-ce qu'un jeu comme Wave Race est prévu sur Dreamcast ? 3/ Quand allez-vous faire un site Internet ? 4/ Vous êtes les meilleurs."*

R Salut, kéké. 1/ Oui ! C'est d'ailleurs une habitude chez Nintendo : chaque nouvelle console qui sort (si elle est assez puissante) se doit d'accueillir un Mario Kart, un Zelda, un Mario... En ce qui concerne la Game Cube, je suis certain, même si rien n'a été annoncé officiellement, qu'un Mario Kart verra le jour (sinon on casse tout !). Un nouveau Zelda est déjà en préparation, ainsi qu'un nouvel épisode de Mario. Et puisqu'on parle des antiquités, un Metroïd est également en cours de développement. C'est pas beau la vie ? 2/ Je n'en sais fichtre rien mon ami. Si tu aimes les sports aquatiques, le mois prochain sort Aqua GT, avec des hors-bord, sur Dreamcast... et je peux t'assurer que les sensations sont bien rendues. 3/ Ce n'est, hélas, pas à l'ordre du jour pour l'instant. Sorry. 4/ Merci, kéké.

UN LANGELIN PASSE

***Q** Thomas Langelin m'écrit car il a des questions à me poser (étonnant non ?) : "1/ Quand la Playstation est posée à la verticale, comment met-on le CD dans la console ? Je ne comprends pas comment il peut tenir sans tomber ! 2/ Est-ce que Medievil, Crash Bandicoot et Spyro sont prévus sur PS2 ? 3/ Half Life sortira-t-il un jour sur Playstation 2 ? 4/ J'ai lu qu'on pouvait augmenter la vitesse de lecture du DVD-vidéo. Est-ce vrai ? 5/ Vu que la PS2 est une console difficile à programmer, penses-tu que les petits développeurs feront de bons jeux pour cette machine ?".*

R Salut, kéké. 1/ En fait, le capot du lecteur comporte un petit ergot en plastique qui retient le CD ou le DVD quand il est inséré. Voilà pourquoi il ne tombe pas. 2/ A l'heure actuelle, aucun de ces trois jeux ne figure dans le planning des éditeurs concernés. Les mois à venir, et l'E3 (le plus gros salon de jeux vidéo qui se tient une fois par an aux Etats-Unis), devraient nous apporter des réponses à ces questions. 3/ Je ne le sais pas encore. Le jeu doit sortir sur Dreamcast prochainement. Je n'ai pas entendu, à l'heure actuelle, parler d'une éventuelle adaptation sur PS2. 4/ Certainement... pas ! A moins d'être un bidouilleur de la mort et une bête en informatique ou en électronique, il me semble difficile d'augmenter, comme ça, la vitesse de lecture d'un lecteur DVD. Seul Mc Gyver

Abonne-toi à Consoles+
et reçois ta deuxième manette !

PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.



399F au lieu de ~~619F~~



DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast,
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

429F au lieu de ~~619F~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+109 C

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : ⎵⎵⎵⎵⎵ Ville : ....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵

Date d'échéance : ⎵⎵ ⎵⎵ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+109 D

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de ~~619F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : ⎵⎵⎵⎵⎵ Ville : ....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵

Date d'échéance : ⎵⎵ ⎵⎵ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

peut le faire avec un trombone rouillé et du fil dentaire usagé. 5/ C'est une très bonne question! Tu le sais peut-être, de nos jours, il n'est plus possible de développer son jeu, tout seul dans sa chambre, comme au début des années 80. Désormais, créer un jeu de A à Z coûte beaucoup d'argent et nécessite des équipes entières de programmeurs et un lourd investissement publicitaire. C'est vrai non seulement pour les produits Playstation 2, mais également pour l'ensemble des jeux. Ce que je pense, c'est que des petits développeurs peuvent apporter une idée ou une ébauche de jeu à de gros éditeurs qui, intéressés par le projet, leur donneront les moyens et les équipes nécessaires pour développer leur projet... Mais je vois mal Roger développer un nouveau Mario dans sa chambre de bonne, le soir en rentrant du taf.

GEOFFROY PARTOUT

Q *Quelques questions trottent dans la tête de Geoffroy Atlan: "1/ Quels seront les prochains jeux avec le personnage de Mario sur les futures consoles de Nintendo? 2/ Y aura-t-il un Zelda3? 3/ Est-ce que Sega a l'intention de sortir une nouvelle console? 4/ Que me conseilles-tu entre la Dolphin et la PS2? 5/ Et entre le nouveau Zelda et Final Fantasy IX? 6/ A-t-on besoin de l'extension mémoire pour jouer à Zelda Majora's Mask? 7/ A-t-on des nouvelles de la Xbox?".*

R Salut, kéké. 1/ Commençons par la N64: Mario Party 3. Sur Gameboy Advance: Mario Kart. Enfin, sur Game Cube: Mario 128. Mario fera peut-être une apparition dans le jeu de plates-formes 3D avec Luigi en vedette. 2/ Un Zelda 3? Sur quelle console? Sur Nintendo 64? Trop pas! Le prochain Zelda sera sur Game Cube et sur Gameboy Color. En ce qui concerne la version Gameboy, il s'agira d'une trilogie dont le premier épisode est attendu pour le premier trimestre en France. 3/ Je ne le pense pas. Sega a déjà beaucoup à faire avec sa Dreamcast. Par contre, des rumeurs de plus en plus persistantes laissent à penser que maître Sega développerait une puce spéciale permettant de jouer aux titres Dreamcast sur PC. Cette puce serait placée sur une carte de type PCI... C'est tout ce que je peux te dire pour l'instant... 4/ Ce que je te conseille, c'est d'attendre! La Dolphin – qui s'appelle désormais la Game Cube –, n'étant pas encore disponible, je ne peux pas te conseiller cette console. Si tu n'es pas pressé, patiente quelques mois et alors tu pourras comparer leur puissance et la qualité des jeux proposés. 5/ Ce sont deux genres très différents! Zelda est un RPG-action qui propose des combats 3D en temps réel dans lesquels tu peux esquiver et porter les coups comme tu veux. Final Fantasy est un RPG pur et dur: les combats se font au tour à tour. De plus, tu es plutôt spectateur dans ce genre de jeu: il suffit d'appuyer sur un bouton au bon moment: magie, défense, fuite, attaque... je ne trouve pas ça très excitant. J'ai une préférence pour Zelda, mais c'est un goût personnel. Le dernier Final Fantasy est un très bon jeu, rassure-toi! 6/ Tout à fait! Impossible de jouer au nouveau Zelda sur Nintendo 64 sans l'extension mémoire vidéo (qui, il est important de le signaler, n'est pas vendue avec la cartouche de jeu). 7/ La console devrait voir le jour à la fin de l'année 2001, comme prévu initialement. J'ai entendu dire qu'il y avait un problème sur le nom Xbox, qui serait déjà déposé. On peut donc s'attendre à un changement d'appellation, à moins que Bilou ne règle ça à l'amiable à coups de gros billets verts.

ZHARA LA ROUSSE

Q *Zhara, une nouvelle lectrice de Consoles+ qu'on adore déjà, m'envoie une longue lettre dans laquelle elle me pose plusieurs questions: "1/ Où est passé le fabuleux, le magnifique, l'honorable Nintendo Magazine? 2/ Ce serait bien que vous fassiez un tableau comprenant toutes les sorties prévues sur chaque console. 3/ Pouvez-vous donner l'adresse du Club Nintendo et comment s'y inscrire? 4/ Je trouve injuste que si l'on s'abonne à Consoles+, on reçoive une manette Playstation ou Dreamcast. Et si l'on n'a pas ces consoles?".*

R Salut, kékette (ah, je l'attendais celle-là!). 1/ Nintendo Magazine a disparu en mai 2000. Pour une raison très simple: fin de contrat avec Nintendo. 2/ Nous le faisions il y a quelque temps: mais comme les jeux sortent rarement à la date prévue, il s'avérait que nous racontions n'importe quoi... C'est pourquoi nous avons décidé de ne pas continuer à publier la liste de sortie des jeux. 3/ Je ne connais pas l'adresse du Club Nintendo. Par contre, je vais te donner le numéro de téléphone de Nintendo France: 01-34-35-46-00. 4/ Tu as raison, ce n'est pas juste! Mais en regardant de très près, tu verras qu'il existe une offre d'abonnement à Consoles+ qui ne comporte pas de manette Playstation ni Dreamcast. Tourne attentivement les pages... Gros bisous!



CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Stéphanie Sautreau (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Isabelle Lacombe,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Tiburce,
SR: Nathalie Reuiller, Cyrille Baudin.

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Witochynsky (16 24)
Directeur de clientèle
Nicolas Boulange (18 39)
Chef de publicité
Sophie Bazin (16 32)
Fax: 01 41 86 16 92
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

FABRICATION
Chef de fabrication
Roger Gros-Jean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France: 1 an (12 numéros): 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique: 1 an (12 numéros): 457 F
(tarifs avion: nous consulter)
Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA. Siège social: 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire:** EMAP FRANCE. **Propriétaire:** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué:** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle:** Vincent Cousin. **Directeur du marketing:** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier:** Patricia Faggiano. **N° de commission paritaire: 0405 K73201.** **Dépôt légal:** novembre 2000. **Photogravure:** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie:** Imaye, Laval (53). **Distribution:** Transport Presse. **EMAP DIFFUSION.** **Directeur du département:** Jean-Charles Guérault. **Directeur adjoint:** Dominique Redon. Réservé aux dépositaires de presse: modifications de service et réassorts: 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél.: 01-41-33-50-01. Terminal ordinateur E76.

 ISSN 1162-8669.

